5-95 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

4 398039 607007 05
DM 7,– · ÖS 54,- · SFR 7,-
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 8.500,-

PC PLAYER

PC PLAYER


Test: Dark Forces

KRITISCHE PC-SPIELETESTS
Dark Forces · X-Com
Bioforge · NBA Live '95

HEISSE HITS MIT MIDI-POWER
- **Der PC als Tonstudio**
- **Preiswerte Keyboards**

ECTS-MESSEBERICHT
Top-aktuell: Spiele-Neuheiten aus London



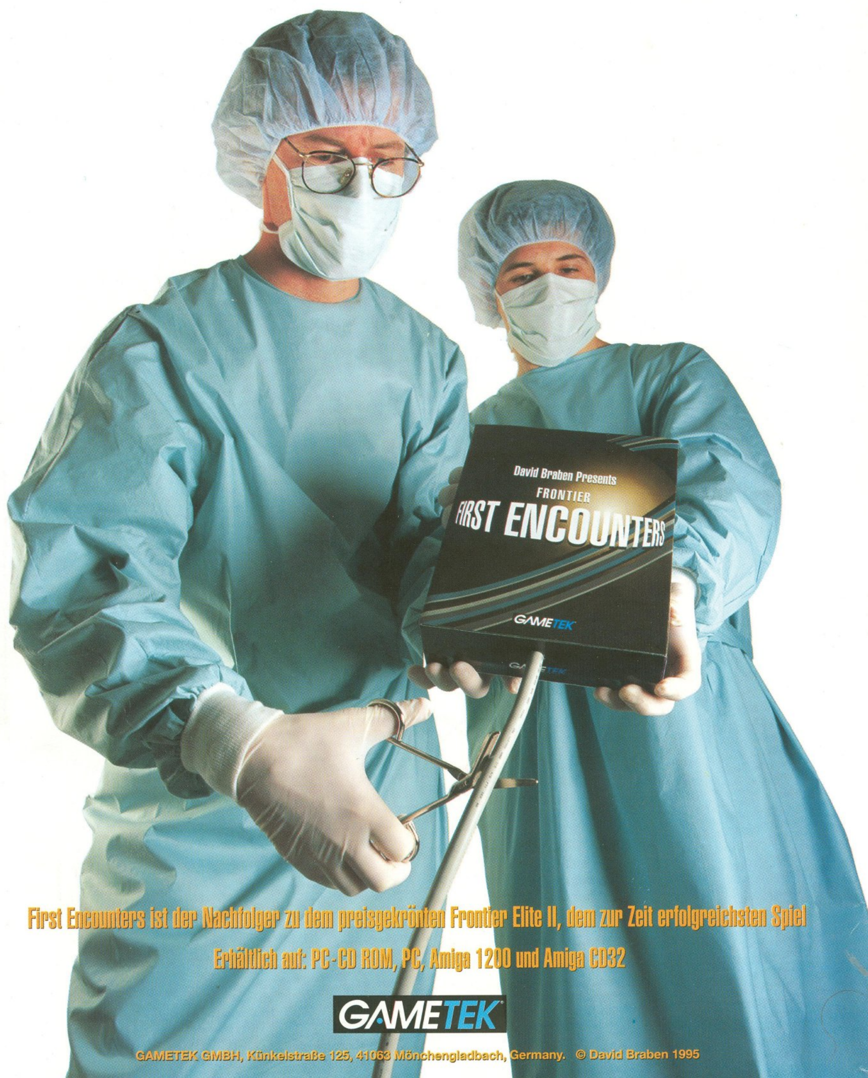
MULTIMEDIA-CDs IM TEST
★ **Bob Dylan interaktiv**
★ **Microsofts Lexi-ROM**

WING COMMANDER & CO.
Die besten Weltraum-Spiele im Vergleich


Test: Bioforge

Alone 3 gelöst: Alle Puzzles, alle Karten • **Helm-Härtetest:** VR mit Cybermaxx • **Perry Rhodan:** Der Romanheld auf CD-ROM • **Sim Tower:** Turmbau zu Maxis • **PC Junior:** Playtoons im Test

Wie alle neuen Babies wird Sie dies die ganze Nacht wachhalten



IT'S NOT A TRICK

Die letzten Jahre waren wir PC-Spieler in wohlige Sicherheit gebettet. Seit dem Niedergang des Amiga erscheint jede wichtige Spieleneuheit zuerst für den PC, der auch technisch die Maßstäbe setzt. Super VGA, CD-ROM, 486-Power – da blickt man allenfalls mitleidig auf den stagnierenden Videospielemarkt herunter. Und die rührenden Versuche, alternative CD-Systeme jenseits von MS-DOS zu etablieren, endeten bislang in Winz-Verkaufszahlen. Die Revolutionsversuche der Elektronikgiganten Philips (CD-i) und Panasonic (3DO) waren bislang von wenig Erfolg gekrönt. Aber warum macht sich angesichts des nahenden CD-Spielsystems von Sony plötzlich soviel Erregung breit? Die »Playstation« genannte Konsole bietet einen echten technischen Quantensprung. Dank Spezialchips, die für 3D-Grafik prädestiniert sind, kann dieses neue System Effekte auf die Beine stellen, bei denen jeder Pentium 90 einpacken muß. Sony hat zudem eine Reihe prominenter Softwarefirmen an Bord, die Programme für die Playstation entwickeln wollen.

Erste Propheten wollen da gar eine Gefahr für das MS-DOS-Lager gesehen haben. Die Überlegung: Von Hardware-Inkompatibilitäten, Upgrade-Wahn und Konfigurier-Frust gebeutelte PC-Spieler stecken ihre nächsten 700 Mark nicht in eine RAM-Erweiterung, sondern legen sich im Herbst eine Playstation zu. CD einlegen, einschalten, läuft – rasante 3D-Spiele ohne Technikterror. Eine Playstation als Zweitkonsole – warum nicht? Aber den PC wird Sonys Wunderkonsole nicht kleinkriegen. Zum einen kann man mit ihm halt mehr machen als »nur« spielen; in Beruf und Ausbildung ist man ohne Heim-PC regelrecht gehandikapt. Zum anderen ist der PC mit seiner Tastatur und Ausbaufähigkeit für bestimmte Spielgenres die beste Hardware-Plattform: Komplexe Simulationen oder Strategiespiele werden sich auf der Playstation schwertun.

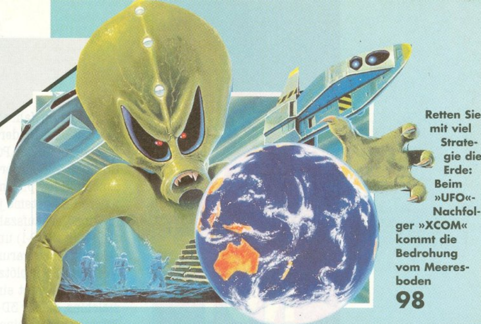
Daß man den PC nicht schlagen, aber an seiner Seite gut leben kann, sieht auch Sony ein: Auf einer Entwicklerkonferenz wurde unlängst den Spielefirmen geraten, sie sollten sich auf Programme für Playstation und PC-CD-ROM konzentrieren – nach dem Motto, »daß Ihr um MS-DOS nicht herumkommt, ist uns eh' klar«. Wir sehen es ähnlich: Die Playstation ist für Fans von 3D-Action ein sinnvolles Zweitsystem, aber den guten alten PC kann sie schwerlich ersetzen. Die Götterdämmerung findet nicht statt.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünscht

Ihr PC-Player Team



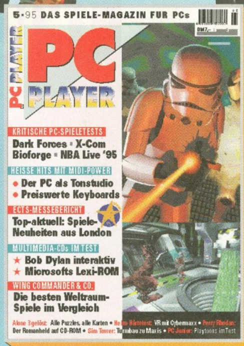
PC PLAYER



Retten Sie mit viel Strategie die Erde: Beim »UFO«-Nachfolger »XCOM« kommt die Bedrohung vom Meeresboden **98**

Die Top 10 der Weltraumspiele im Vergleich – von »Elite 2« bis »Wing Commander 3« **42**

LucasArts mischt im heiß umkämpften Genre der 3D-Actionspiele mit. Unser ausführlicher Test von »Dark Forces« verrät, ob sich das Warten auf die Star-Wars-Ballerei gelohnt hat **50**



aktuell

software

hardware



Explosiv: Origins neues Action-Adventure »Bioforge« hat es in sich. Test ab Seite 60



Alle wichtigen Premieren von der ECTS finden Sie in unserem Messebericht 6



MIDI macht munter: Mit wenig Aufwand verwandeln Sie Ihren PC in ein Tonstudio 122

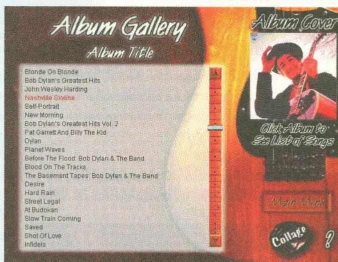


Duell der Arcade-Kracher: »Prototype« und »Future Dimension« buhlen um die Gunst der Ballerfans 104





Perry Rhodan sorgte in über 1750 Romanen für Ordnung im Weltraum. Wir berichten über die Computerspiel-Premiere der deutschen SF-Legende 20



Like a Rolling ROM: Erleben Sie interaktiv die Lebensgeschichte von Bob Dylan 32

tips & tricks

rubriken

spiele-tests



Messebericht

»ECTS Spring«

in London



London ist immer eine Reise wert: Die Aussteller auf der ECTS-Messe boten ihre Spieleerscheinungen für den Sommer feil. Auch so manches '96er-Projekt wurde schon enthüllt. PC Player warf sich ins Messegeschehen, entdeckte Bullfrogs »Magic Carpet 2«, Origins »Cybermage« und zahlreiche andere PC-Neuheiten.

SOMMERFRISCHE

Nach beschaulichen Jahren im Business Design Centre ist die ECTS ihrem einstigen Stammplatz entwachsen. Nachdem letztes Jahr einige Firmen in Zelten am Rande der Halle untergebracht werden mußten, dämmerte den Verantwortlichen langsam, daß es Zeit für einen Umzug war. Im geräumigeren Olympia, etwas südwestlich von Londons Zentrum gelegen, fand in den 80er Jahren bereits die legendäre PCW-Show statt; eine chronisch überlaufene Publikumsmesse. Obwohl mittlerweile nur Fachbesucher in die heiligen Hallen vorgelassen werden, war das Olympia an allen drei Tagen gut gefüllt. Und für eine Frühjahrsmesse, bei der sich die Industrie noch vom letzten Weihnachtstrubel erholt, gab es bemerkenswert viel zu entdecken.

In PC Player-Tradition haben wir unsere Neuheitenschau alphabetisch nach Herstellernamen unterteilt. Einzelne Titel, die uns auf der Messe besonders aufgefallen sind, werden mit separaten Textkästen gewürdigt.



Zur Zeit von »Elizabeth I.« handeln Sie sich bei Ascons Wirtschaftsspiel von Hafen zu Hafen

▲ Ascon

Nach »Hanse« und »Patrizier« nähert sich Ascons neue historische Wirtschaftssimulation der Vollendung. In London ließen die Gütersloher Programmierer eine fortgeschrittene Version von **Elizabeth I.** laufen – auf dem Bildschirm und in der Messehalle. Eine Schauspielerin (die für diesen Ätz-Job hoffentlich ordentlich bezahlt wurde) wandelte im historischen Queen-Kostüm durchs Olympia.

In der Sport-Abteilung kündigt Ascon keinen neuen Fußballmanager, aber **Pole Position – Formel 1 Teamchef** an. Hinter den Kulissen des Rennzirkus stellen Sie Mechaniker ein, überwachen die Entwicklung neuer Motoren und dealen mit Sponsoren herum. Das eigentliche Rennen überlassen Sie Ihren hochdotierten Fahrern. Etwas überraschend kündigt Ascon zudem eine Hubschrauber-Simulation an. Außer ein paar wenig aussagekräftigen Entwicklungsgrafiken war aber noch nicht viel von dem potentiellen »Comanche«-Schreck zu sehen.

▲ Bullfrog

Tief in die Karten ließ sich Bullfrog blicken. Zum Teil noch sehr frühe Versionen von Projekten, die dieses und nächstes Jahr erscheinen sollen, wurden hinter

SIMON THE SORCERER 2 (Adventure Soft)

Sorry, Simon: Durch die leichtsinnigen Experimente des unqualifizierten Bauernsohns Runt taucht der böse Zauberer Sordid wieder auf. Neue Arbeit also für den putzigen Antihelden Simon the Sorcerer. Auch Teil 2 der ironischen Saga ist ein Grafik-Adventure mit traditioneller Anklick-Bedienung. An die Stelle der Verb-Liste treten jetzt schnuffige Icons, um Simon Kommandos zu erteilen.

Zu den eher kuriosen Verbesserungen gehört der »Schimpfwort-Filter«: Besorgte Eltern können ihn aktivieren, um ihren Kindern Flüche in den Dialogen zu ersparen. Inhaltlich scheint Simon 2 an die Stärken des Vorgängers anzuknüpfen: schön illustrierte Szenarien, schräge Charaktere, jede Menge Humor. Die CD-Version des Abenteuerspiels bietet durchgehend Sprachausgabe.







verschlossenen Türen vorgeführt. Prominenteste Neuheit ist natürlich **Magic Carpet 2**, dem wir einen separaten Kasten gewidmet haben. In den Fußstapfen von »Theme Park« wandelt **Theme Hospital**. Die Idee klingt witzig: Sie beginnen das Spiel mit einer Mickerklinik, wollen aber genug Geld verdienen, um ein Riesenkrankenhaus aufzubauen. Also immer schön Mullbinden kaufen, den Ärzten nicht zu dicke Gehälter nachwerfen und darauf achten, daß schlecht betreute Patienten nicht das Image Ihres Etablissements ruinieren.

Ein echtes Bullfrog-Novum ist **Dungeon Keeper** – erstmals wagt sich das englische Team an ein Rollenspiel. Hier wird die Gut/Böse-Aufteilung vertauscht: Sie sind der Hüter eines Labyrinths, in dem lästige Helden ständig den Frieden stören. Also kommandieren Sie Monsterhorden durch die 3D-Dungeons, um die Menschlein abzuservieren. Natürlich kann man auch selber durch die Labyrinthe streifen, um nach dem Rechten zu sehen. Witzige Idee mit aufwendiger Technik – darauf darf man gespannt sein.

Um die Ausbreitung mehrerer Gen-Bastelfreaks geht es bei **Biosphere**: Beim Kampf um die Vorherrschaft auf verschiedenen Planeten benutzen Sie handgeklonte Lebewesen als Einheiten. Konstruktiver ist Ihre Aufgabe bei **Creations**, wo das Öko-System eines Planeten vor einem Killerpilz gerettet werden muß. Schöne 3D-Unterwassergrafik, aber wohl kaum vor Frühling '96 fertig programmiert.

Basierend auf dem 3D-Grafiksystem aus Magic Carpet entwickelt Bullfrog **M.I.S.T.** (...wobei es sich um einen provisorischen Arbeitstitel handelt, der aus naheliegenden Mißverständnis-Gefahren noch geändert wird). Mit selbst zusammengestellten Superhelden fliegen Sie durch die Wolkenkratzer-

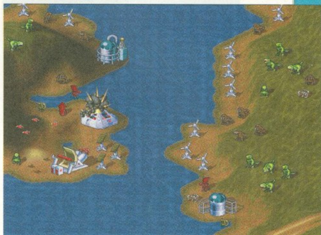




Vertauschte Rollen: In »Dungeon Keeper« verteidigt man sein Monster-Labyrinth gegen lästige menschliche Heldengruppen.



Die Szenarien von »Syndicate 2« lassen sich stufenlos drehen



Planeteneroberung mit Gen-Geschöpfen bei Bullfrogs »Biosphere«

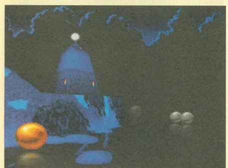


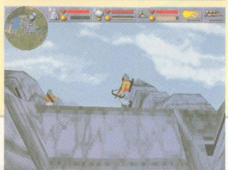
»Creation« bietet schöne Unterwasser-Grafikeffekte mit putzigen Delphinen

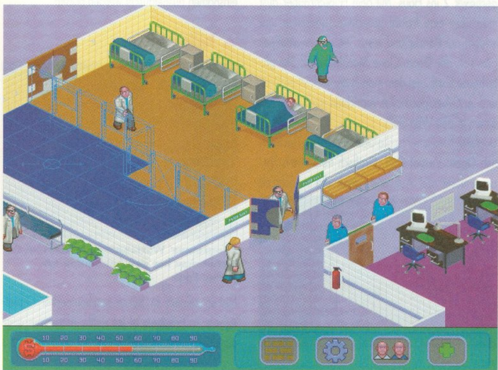
MAGIC CARPET 2 (Bullfrog)

Das Action-Strategiespiel mit dem fliegenden Teppich war nicht nur »Spiel des Jahres 1994« in PC Player – Bullfrog hat (vor allem in Deutschland) auch ein paar Stück von seinem Meisterwerk verkauft. Kein Wunder, daß jetzt schon der Nachfolger geknüpft wird; angepeilter Veröffentlichungsmonat ist September.

Das Kern-Spielprinzip bleibt unverändert: Mit einem Turbo-Teppich als Fortbewegungsmittel fliegen Sie durch 3D-Welten, sammeln magische Energiepillen auf und ärgern die Computergegner mit Zaubersprüchen. Die 3D-Grafik wurde überarbeitet und soll sichtbar schneller sein. Neben den bekannten Oberwelt-Szenarien wird es auch Nachtflüge und Tunnel-Levels geben. Dazu kommen natürlich neue Gegner und frische Zaubersprüche; außerdem sollen die einzelnen Missionen anspruchsvoller und etwas Strategie-lastiger werden.



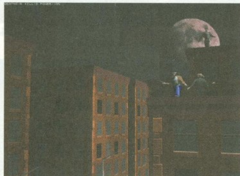




Bei »Theme Hospital« übernehmen Sie das Management eines Krankenhauses



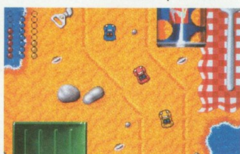
Schluchten düsterer Großstädte und bekämpfen böse Buben. Der spielerische Schwerpunkt liegt bei der Action. Wer finstere Metropolen der Zukunft lieber strategisch auseinandernehmen will, darf sich auf **Syndicate 2** freuen. Bei der Fortsetzung läßt sich das 3D-Szenario stufenlos drehen.



Superhelden-Patrouille: »M.I.S.T.« ist der provisorische Titel dieses neuen Bullfrog-Actionspiels.

▲ Code Masters

Die Rückkehr der flinken Flitzer nimmt konkrete Formen an: Das Fun-Rennspiel **Micro Machines 2** soll im Juni für CD-ROM erscheinen. Mit einem Construction Set können Sie eigene Strecken und Fahrzeuge basteln. Erst in der 2. Jahreshälfte veröffentlicht Code Masters zwei Sportsimulationen für den PC: **Ernie Els Golf '96** und **Pete Sampras Tennis '96**.



Micro Machines 2 bekommt einen Strecken-Editor spendiert

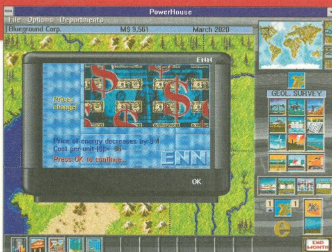
▲ Core Design

Eine weitere Action-Simulation steht uns mit **Thunderhawk 2** ins Haus. Mit dem Hubschrauber düst man über eine fraktal generierte Landschaft und schießt auf Panzer und Jeeps. Noch gewalttätiger gibt sich der Doom-Clone **Machinehead: Slaughterhouse Earth**, bei dem man in der wirklichen Welt und im Cyberspace alles vernichten muß, was sich einem in den Weg stellt.

Ungleich friedlicher ist die Golf-Simulation **The Scottish Open: Virtual Golf**. Grafisch treiben die Programmierer viel Aufwand, denn die in Echtzeit gerenderte Landschaft und sechs verschiedene Kameraperspektiven sollen für die entsprechende Realitätsnähe sorgen.



Simulationsaction mit 3D-Grafik bietet »Shellshock«



Mit »Powerhouse« schalten Sie anderen Leuten einfach den Strom ab

Noch in den Kinderschuhen steckt **Swagman**, ein verrücktes Action-Adventure mit gerenderten, skurrilen Figuren sowie interessanten Licht- und Schatteneffekten. Bis Jahresende soll auch das Action-Adventure **Tomb Raider** fertig sein, in dem ein weiblicher Indiana-Jones-Verschnitt ein »faszinierendes Geheimnis« lösen muß.

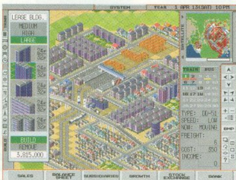
Shellshock versetzt Sie hinter das Steuer eines Panzers, der sich durch fraktal generierte 3D-Levels schlagen muß. Damit das ganze nicht so schnell langweilig wird, ist eine Netzwerk-Option für mehrere Spieler geplant.

▲ Impressions

Die Stromversorgung in die eigene Hand nehmen dürfen Sie mit **Powerhouse**, einem Strategiespiel rund um die großen Energiekonzerne. Sie entscheiden, wo ein Kraftwerk gebaut wird, welche Rohstoffe interessant sind und trachten danach, der einzige Energieversorger weltweit zu werden.

Ein weiterer Vertreter des Sportstrategie-Lagers erwartet uns mit **Ultimate Soccer Manager**. Durch einfache Mausklicks gelangt man von der Pressekonferenz zur Mannschaftsaufstellung, zur Transfer-Liste oder dem Editor, mit dem die Spieler- und Vereinsnamen ausgetauscht werden dürfen.

▲ Infogrames



Infogrames' Wirtschaftssimulation »A IV Networks« hat den bekannten »A-Train«-Look

Neben seinem in Kürze erscheinenden Grusel-Adventure **Prisoners of Ice** stellte Infogrames auch eine Reihe neuer Entwicklungen vor. **A IV Networks** ist ein Nachkomme der »A-Train«-Serie. Zahlenliebhaber mischen bei dieser Hardcore-Wirtschaftssimulation die Aktienmärkte tüchtig auf.

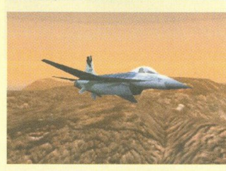
Reich und berühmt können Sie auch als **Marco Polo** werden: In einer leicht zugänglichen Mischung aus Erforschung, Handelsspiel und Strategie erkunden Sie das Asien des 13. Jahrhunderts und lernen ordentlich was dabei: Eine Datenbank mit historischen Informationen ist inklusive. Ebenfalls in die Abteilung »für die ganze Familie« gehören das Multimedia-Nachschlagewerk über **Napoleon** und die Comic-Umsetzung **Asterix – Caesar's Challenge**.

FALCON 4.0 (Microprose)

Nach Falcon 3.0, diversen Zusatzdisketten und der Compilation Falcon Gold wartet die Fangemeinde sehnsüchtig auf die vierte Version des Simulations-Klassikers. Sie beginnen das Spiel in einer Militärbasis, während draußen gerade ein Krieg tobt.

Man darf entweder mit den Kameraden reden, die Einsätze planen oder selbst ins Cockpit steigen. Dort erwartet Sie der bekannt hohe Realitätsgrad, doch reagiert das Programm auf die Fähigkeiten des Spielers. Wer sich besser schlägt, hat schwerere Aufgaben zu erwarten, während Einsteigern die ersten Erfolge leichter gemacht werden, bis sie sicherer im Umgang mit Falcon 4.0 geworden sind. Obwohl der abgespeckte Action-Ableger »Top Gun« schon bald fertig sein soll, müssen sich Falcon-Fans noch bis Anfang 1996 gedulden, sich einen leistungsstarken Rechner und Windows 95 zulegen – sonst hebt die Falcon mit ihren neuen, fotorealistischen Grafiken nicht ab.





Media Point

jetzt 2x in Berlin
Neukölln – Jonasstraße 28/29
und ganz neu seit 10. März 1995:
Die Sensation auf über 200 qm – Berlins
größtes Fachgeschäft für Computerspiele
Steglitz – Bismarckstraße 63

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

Lands of Lore
Eines der besten Echtzeit-Rollenspiele aller Zeiten!
CD-ROM **39,95**

Sonderposten!
Pacific Strike
incl. Speech Pack
Origins Strike Commander-Nachfolger – bei uns jetzt incl. Speech Pack zum absoluten Knallerpreis, solange Vorrat reicht!
für PC-Disk **49,95**

Unser Tip des Monats
Rise of the Triad
20 MB geballte Action
auf 32 riesengroßen Levels
incl. 2-Spieler-Modus
über Modem oder Kabel
für CD-ROM und PC-Disk
59,95

Kaum zu glauben!
Inferno
Ocean's Weltraum-Abenteuer jetzt zum Wahnsinnspreis!
CD-ROM **39,95**

Jetzt oder nie!
Wing Commander Armada
– solange Vorrat reicht –
PC-Disk **29,95**

Legend of Kyrandia
CD-ROM
Teil 1 **19,95**
Teil 2 **39,95**
Teil 3 **49,95**

Diesmal gibt es kein Entkommen!
Mortal Kombat 2
CD-ROM **79,95**
PC-Disk **69,95**

PC-Spiele	CD	Disk
11th Hour *	119,95*	
1942 – Pacific Air War Gold	**69,95**	
1944 – Across the Rhine	99,95*	99,95*
Aces of the Deep (dt.)	89,95	89,95
Aladdin		69,95
Alien Legacy		79,95
Alien Logic	99,95*	
Alien Olympics	79,95*	79,95*
Alone in the Dark 3 (dt.)	99,95	
Armored Fist (dt.)	89,95	89,95
Battle Bugs (dt.) AKTIONSPREIS	49,95*	49,95
Battle Isle 2	89,95	89,95
Battle Isle 2 - Scenery CD	49,95	
Bazooka Sue	89,95*	89,95*
Biing!	**89,95***	**89,95***
Bioforge	99,95*	
Blackhawk (dt.)		89,95
Bureau 13	79,95	79,95
Cannon Fodder 2		69,95
Caribbean Desaster	89,95*	89,95*
Chaos Control	109,95*	
Colonization + Civilization (dt.)	99,95	
Comanche (dt.)	99,95	79,95
Command & Conquer	99,95*	
Creature Shock (dt.)	99,95	
Crime Patrol	99,95	
Cyberia	99,95	
CyberWar (dt.)	109,95	
CyClones	89,95*	89,95*
Dark Forces (dt.)	**99,95**	
Dark Sun 2 – Wake of the Ravager	89,95	89,95
Das Amt	99,95	89,95
Dawn Patrol (dt.)	89,95	89,95
Der Clou – Profidisk		39,95*
Descent	79,95	89,95
Die Siedler		89,95
Dime City	89,95*	89,95*
Discworld	89,95	79,95
Doom Episoden für Doom 1 oder 2		je 29,95
Doom 1 & 2 Utilities (2 CD's)	49,95	
Doppelpass (Anstoss + WorldCup)	89,95	89,95
Dragon Lore – Chapter One (dt.)	89,95	69,95*
Dungeon Master 2	**79,95***	**79,95***
Earthsiege	89,95	89,95
Ecstatica	89,95	79,95
Elite 3 (1st Encounters)	79,95*	79,95*
FIFA Soccer	69,95	79,95
Flamingo Tours (dt.)	69,95	69,95
Flight of the Amazon Queen	89,95*	79,95*
Flightsimulator 5.1 (engl.)		99,95*
Freddy Pharkas	79,95*	79,95
Full Throttle	89,95*	
Guilty	69,95	69,95
Hammer of the Gods	79,95	
Hanse - Die Expedition		49,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)		89,95
Hattrick (BM 3.0) Supporter	**59,95**	**59,95**
Hattrick (Ikarion)	99,95*	89,95*
Hell	89,95	
Heros of Might & Magic	89,95*	89,95*
Höhlenwelt Saga	89,95	
Hokum KA 50		79,95*
Incredible Machine 2	89,95*	79,95*
Innocent until Caught 2	69,95*	69,95*
Iron Assault	99,95*	
Iron Cross	89,95*	

PC-Spiele	CD	Disk
Joy of Sex	79,95*	
Jungle Strike	79,95*	79,95*
Kick Off 3 – European Challenge	69,95*	
King's Quest 7 (dt.)	89,95	
Klik & Play (dt.)	89,95	89,95
Larry 1-6 Collection komplett	89,95	
Last Dynasty	89,95*	
Legend of Kyrandia 3 (k.dt.)	89,95	
Legionen		69,95*
Lemmings 3 (World of Lemmings)	69,95	69,95
Links 386 Pro (incl. 2 Kursen)	**69,95**	
Lion King		69,95
Little Big Adventure (dt.)	99,95	
Lode Runner (dt.) AKTIONSPREIS	59,95	69,95
Lords of the Realms (dt.)	79,95	79,95
Lost Eden	99,95*	
Lothar Matthäus Super Soccer		69,95
Magic Carpet (dt.)	89,95	
Magic C. Data CD: Hidden Worlds	**39,95***	
Magic the Gathering	99,95*	
Master of Magic	99,95	99,95
Menzoberranzan	89,95*	89,95*
Metal Marines		69,95*
Mortal Kombat 2	79,95	69,95
MS-Golf		119,95*
Myst	99,95	
Nascar Racing	89,95	79,95
NBA Live '95	**99,95***	
NHL Hockey '95	79,95	
Noctropolis	99,95*	
Novastorm	89,95	
Oldtimer (dt.)	89,95	89,95
Panzer General	89,95	89,95
Peter Gabriel – Xplora	ab 99,95	
PGA Tour Golf 486	99,95	
Phantasmagoria	99,95*	
Pinball Fantasies Deluxe	69,95	
Pinball Illusions	79,95*	69,95*
Pizza Connection		89,95
Powerslide	79,95*	79,95*
Psycho Pinball	89,95*	89,95*
Quarantine (dt.)	79,95	79,95
Ran Trainer (dt.)	99,95	89,95
Rebel Assault (dt.)	89,95	
Renegade	89,95*	
Rise of the Robots (dt.)	**69,95**	**69,95**
Rise of the Triad	59,95	59,95
Royal Flush Pinball	79,95*	79,95*
Sam & Max (dt.)	99,95	89,95
Sensible Golf		79,95*
Sensible World of Soccer	69,95*	69,95*
Sim City 2000 (dt.)	99,95	89,95
Sim City 2000 Urban Renewal Kit		39,95*
Sim Tower		89,95*
Simon the Sorcerer (dt.)	99,95	99,95
Simon the Sorcerer 2		89,95*
SSN-21 Seawolf (dt.)	89,95	49,95
Star Trek 2 – Judgement Rites (dt.)		99,95
Star Trek – Next Generation	**99,95***	
Star Trek TNG: Technical Manual	99,95	
Star Wars Screen Entertainment		59,95
Stereoworld	69,95	69,95

PC-Spiele	CD	Disk
Sternenschweif (DSA 2, dt.)	79,95	89,95
Sternenschweif Speech Pack (dt.)		39,95
Strike Com. & Privateer komplett	99,95	
S.U.B.		79,95*
Superkarts	**99,95***	**99,95***
Super Street Fighter 2 Turbo		69,95*
Syndicate	99,95	89,95
Syndicate Data Disk		39,95
System Shock (dt.)	89,95	79,95
Theme Park (dt.)	89,95	79,95
Tie Fighter (dt.)	i.V.	99,95
Tie Fighter Mission Disk		39,95*
Transport Tycoon (dt.)	99,95	99,95
U.F.O. & Master of Orion komplett	79,95	
Ultima 8 – Pagan (dt.)	119,95	89,95
Ultima 8 Speech Pack		39,95
Under a Killing Moon	99,95	
US Navy Fighter (dt.)	99,95	
USS Ticonderoga	**99,95***	
Virtuoso	79,95*	79,95*
WarCraft: Orks & Humans	89,95	89,95
Wing Commander 1 + 2 Deluxe	69,95	
Wing Commander 3 (dt.)	109,95	
Woodruff & Schnibble of Azimuth	79,95	
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks)	**69,95**	**79,95**
Zonked		49,95*

PC-Disk Preishits (solange Vorrat reicht)

Burning Steel 2 (engl.)	**39,95**
Chaos Engine	29,95
Dark Legions (engl.)	39,95
Dune 2 (engl.)	29,95
Eight Ball Deluxe	29,95
Eishockey Manager	**29,95**
Even more Incredible Machine (dt.)	19,95
Fields of Glory	39,95
Formula 1 Grand Prix	39,95
Gunship 2000	39,95
Hurra Deutschland	**39,95**
Indiana Jones Adventure 3 (dt.)	39,95
Ishar 1 (dt.)	19,95
Ishar 2 (dt.)	29,95
Heimdall 2	29,95
Lemmings 2	19,95
Lothar Matthäus	**29,95**
Michael Jordan in Flight	29,95
Might & Magic 5	39,95
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je 39,95
North & South	29,95
Pirates Gold	39,95
Populous 2	29,95
Railway Challenge	29,95
Silverball	29,95
Space Quest 4 (engl.)	19,95
SSN 21 Seawolf	**49,95**
Super VGA Harrier	19,95
Transarctica	19,95
Ultima 7 (dt.)	39,95
Universe	**29,95**
World Cup USA '94	29,95

CD-ROM Preishits (solange Vorrat reicht)

7th Guest AKTIONSPREIS	19,95
Der Planer SONDERPOSTEN	**29,95**
Dune 1	24,95
Dune 2 (dt.)	39,95
Elite 2	39,95
Formula 1 Grand Prix	39,95
Great Courts 2	29,95
Gunship 2000	39,95
Hanniball & 200 Spiele	29,95
Lands of Lore	39,95
Larry 5 & Perfect General	**kompl. 39,95**
Legend of Kyrandia 1	19,95
Legend of Kyrandia 2	39,95
Legend of Kyrandia 3 (Softw. dt., Anl. engl.)	49,95
Lemmings 1+2	kompl. 29,95
Microcosm	29,95
Mega-Lo-Mania	29,95
Megarace AKTIONSPREIS	**29,95**
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je 39,95
Pirates Gold	39,95
Power 3 (Sil.Serv.2, Railr.Ty., Perf.General)	49,95
Rebel Assault (e.dA.) SONDERPOSTEN	**49,95**
Red Baron & Railroad Tycoon	kompl. 39,95
Silent Service 2 & Red Storm Ris.	kompl. 39,95
Star Control 1 + 2	kompl. 29,95
Summer + Winter Challenge	kompl. 29,95
S.W.O.T.L. incl. aller Sceneries	39,95
Taskforce 1942	39,95
Transarctica	19,95
Universe	29,95
Wings of Glory AKTIONSPREIS	**49,95**

Multimedia-Zubehör

CD-ROM Panasonic 562 B, Double Speed	269,95
Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster Pro Value Edition	**149,95**
Soundblaster 16 Bit Value Edition	199,95
Stereo-Lautsprecher	ab 39,95
3,5" MF 2HD	ab 5,99

Joysticks

Advanced Gravis GamePad	49,95
Advanced Gravis Joystick	ab 59,95
Advanced Gravis Joystick "Phoenix"	**249,95**
Flightstick Pro	169,95
Logi WingMan	ab 69,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden. Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen 1,50 DM Rückporto unseren Gesamtkatalog an!

Versandkosten:
Vorkasse: 6,50 DM – Kreditkarte: 9,50 DM
Nachnahme: 9,50 DM + 3,– NN-Gebühr der Post
ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei!
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,– DM

Bestellannahme
Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

Laden- & Versandanschrift
Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28 – 29
12053 Berlin (Neukölln)

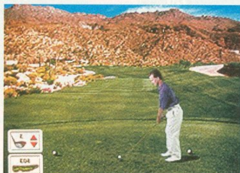
Kreditkarten ...
der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung: Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.
VISA
AMERICAN EXPRESS

BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28



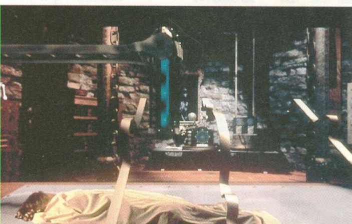
Das Gallier-CD-ROM enthält eine bizarre Mischung aus Trivia-Quiz und Jump-and-Run.

▲ Interplay


»Skins at Bighorn« bietet prächtige Golf-Grafik

Die meisten Neuheiten am Interplay-Stand kannte man bereits von der Januar-CES in Las Vegas. Fast schon legendär sind die immer wieder verspäteten Rollenspiele **Dungeon Master 2** (kommt angeblich Ende April) und **Stonekeep** (Interplay-Credo: Wir sind eh' schon zu spät – also schieben wir's gleich auf September und nutzen die Zeit, um es genial zu machen). Zum mächtig teuren Kevin Costner-Film **Waterworld** soll es gleich zwei CD-ROM-Spiele geben: einmal Strategie, einmal Action-Adventure – aber nicht vor Jahresende erhältlich.

Die Filmumsetzung **Frankenstein – Through the Eyes of the Monster** ließ sich schon ganz manierlich spielen. Das einfach zu bedienende Anklick-Adventure erinnert mit seinen schönen hochauflösenden Grafiken entfernt an Broderbunds »Myst«. Fortschritte macht auch **Skins Golf at Bighorn**. Die digitalisierten Standbilder sehen extrem gut aus; die Steuerung orientiert sich an Klassikern wie »Links Pro« und »PGA«.


Interplays Spiel zum jüngsten »Frankenstein«-Film entpuppt sich als SVGA-Adventure

▲ Mindscape/SSI

Strategiefans aufgepaßt: Wer »Panzer General« bereits durchgezockt hat, darf sich auf den Nachfolger **Steel Panther** freuen. SSI übernahm die bewährte Steuerung, addierte neue Szenarien und legte zu guter Letzt noch einen Karten-Editor bei.


»Warriors« ist ein Prügelspiel mit SVGA-Grafik

Außerdem bastelt man zusätzlich an der Intelligenz der Soldaten, die jetzt auch selbstständig schießen, wenn ihnen ein Gegner zu nahe kommt. Die von vielen schmerzlich vermißte Zwei-Spieler-Option per Nullmodem soll auch eingebaut werden. Derzeit bastelt SSI zudem an einer Multi-Player-Version von **Renegades**, die neben Netzwerk, Modem und Nullmodem auch über Internet und Compuserve gespielt werden soll.

Das Mindscape-Prügelspiel **Warriors** versetzt Sie in eine Fantasy-Landschaft, in der grobschlächtige Typen, zarte Frauen und schaurige Monster aufeinander treffen. Neben der gewohnten VGA-Auflösung darf man auch in Super VGA prügeln, was das Zeug hält. Besonderer Gag: Der Hintergrund wird in das Spiel miteinbezogen, so daß die Spielfiguren auf Felsen springen oder in die Takelage eines Schiffes klettern.

Assassin spielt in einem düsteren Szenario à la »Bladerunner« und wartet mit interessanten Lichteffekten auf. Die Story: Killer haben das Foto eines Gegners, den sie umbringen müssen. Dann nehmen sie dessen Foto und suchen damit das nächste Opfer, bis am Ende nur noch einer überlebt. Assassin soll auch einige Puzzles enthalten, so daß es kein reines Actionspiel wird.

▲ Origin

Das kommt Ihnen doch sicher bekannt vor: »Der Durchschnittsbürger muß die Mehrheit seines Einkommens an den Staat abführen und erhält dafür nur wenig geboten«. Was wie eine Rede vom letzten FDP-Parteitag klingt, ist der Rahmen für Origins futuristisches Actionspiel **Crusader**. Sie steuern dabei einen übergelaufenen Steuer-Obermacker der Regierung, der normalerweise aufmüpfige Kommunen gefügig macht. Auf Rebellenseite kämpfen Sie jetzt Mission für Mission im Bürgerkrieg. Zum Super-VGA-Geballer sollen noch ein paar Puzzles und digitalisierte Videos kommen.

Hat Sir-Tech jetzt ein ernsthaftes Problem? D.W. Bradley, der Macher der legendären »Wizardry«-Rollenspielreihe, geht fremd. Für **Cybermage** steuert er Story und Designgerüst bei; die Produktion des Programms übernimmt Origins Warren Spector. Cybermage wird kein klas-


An der Origin-Neuheit »Cybermage« arbeitet »Wizardry«-Macher Bradley mit

COMANCHE VS WEREWOLF (Novalogic)

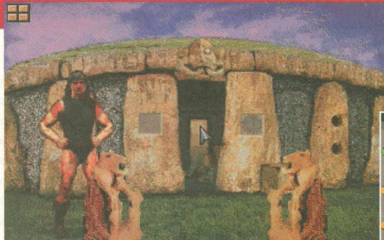


Novalogic hat sich endlich dazu durchgerungen, den Hubschrauber-Klassiker »Comanche« Mehrspieler-fähig zu machen. Sie dürfen entweder mit dem Comanche gegen den russischen Kampfhubschrauber Werewolf kämpfen oder umgekehrt. Das ganze mit bis zu acht Spielern im Netzwerk oder zu zweit via Modem bzw. Nullmodem-Kabel. Alternativ absolvieren mehrere Spieler zusammen Aufträge gegen einen gemeinsamen Feind.

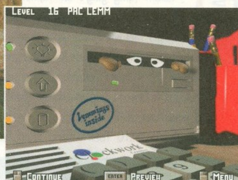


Auf dem CD-ROM befindet sich neben Werewolf auch die aktuelle Comanche-Version, so daß man nicht zwei Spiele kaufen muß. Die Geschwindigkeit der Grafik wurde leicht optimiert, außerdem benutzt man einige der Effekte aus »Armored Fist« wie beispielsweise die transparenten Rauchwolken. Die neuen Landschaften bieten wieder viele Verstecke hinter Bergen oder in Canyons, außerdem fliegt sich der Werewolf anders und hat neue Waffensysteme zu bieten.

sisches Rollenspiel, sondern ein Action-Adventure. Echtzeit-Ablauf, reichlich Kämpfe und hochauflösende Grafik sollen für den rechten Schwung sorgen. Die Veröffentlichung ist für diesen Sommer geplant.



Ein 10 Jahre altes Spectrum-Spiel dient als Grundlage für »Tir Na Nog«. Die PC-Version wird natürlich technisch und inhaltlich gründlich überarbeitet.



Schade, »3D-Lemmings« erscheinen erst im September

▲ Psygnosis

Auch wenn Psygnosis eifrig Playstation-Spiele für die Konzernmutter Sony entwickelt, gilt dem PC höchste Priorität. Eine ganze Ladung Neuheiten soll über die Sommermonate verteilt rauskommen. Als erstes erscheint die Action-Flugsimulation **Combat Air**



Die Ur-Lemminge feiern Ihr Windows-Comeback

Patrol, gefolgt von der Neuauflage des Amiga-Action-Adventures **Damocles**. Ebenfalls ein Klassiker ist **Tir Na Nog**: Vor 10 Jahren sorgte dieses Spiel auf dem Sinclair Spectrum für Aufsehen. Die '95er-Ausgabe für den PC bietet natürlich kräftig verbesserte Grafik und ein neues Szenario. Im magischen Land Tir Na Nog werden ab August Puzzles geknackt und andere Charaktere beschwatzt.

Im Juli will Psygnosis mit **Darker** seinen Beitrag zum Genre der Weltraum-Ballerspiele abliefern. Ebenfalls in 3D scharf geschossen wird bei **Damnesia**; hier steuern Sie futuristische Kampfjets. Die Pressemitteilung verspricht den totalen Technik-Overkill: »Pseudo Fong Shading, Voxel Landscape and Polygon Texture Mapped Landscapes« in einem Programm – kann das Ding auch bügeln? Dritter im Action-Bunde ist **Pyrotechnica** mit Zwei-Spieler-Modus und massig Extrawaffen.

Lemmings 3D macht gute Fortschritte, soll aber erst im September herauskommen. In der Zwischenzeit können sich Fans der Denksport-Suizidlinge ja mit **Lemmings for Windows** trösten, das alle Levels von »Lemmings« und »Oh no! More Lemmings« enthält. Neue Details wie eine Zoom-Funktion werden auch geboten.

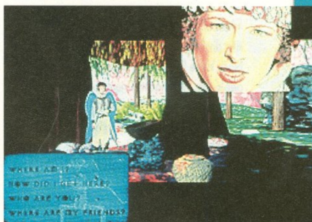
Mike Singletons **Ring der Nibelungen** trödelt vor sich hin; das 3D-Rollenspiel-Adventure kommt nicht vor Juni. Und für den Trash-Liebhaber hat Psygnosis das Mid-Price-Actionspiel **She Queen Death Machine** produziert: Amazone schießt sich durch horizontal scrollende Plattform-Levels.

▲ Renegade

Unlängst wurde auch das Alternativ-Label Renegade von einem großen Konzern geschluckt: Dem Geldkoffer von Warner Interactive Entertainment (nicht zu verwechseln mit Time Warner!) konnte man nicht widerstehen. An der Veröffentlichungspolitik wird sich dadurch nicht viel ändern. »Flight of the Amazon Queen« soll im Mai endlich erscheinen und die prominenteste Programmiertruppe von Renegade, die Bitmap Brothers, haben ein brandneues PC-Spiel entwickelt (siehe Kasten zu »Z«).

Noch auf dem Amiga entstand **Chaos Control 2**; eine MS-DOS-Fassung soll Ende '95 folgen. Beim Nachfolger zum Labyrinth-Ballerspiel gibt es statt Teamwork Konkurrenzdruck: Durch Bildschirm-Splitting ballern Sie gegen einen Freund oder den Computer. Fünf Klassiker vereint die neue Spielesammlung **The Bitmap Brothers' Compilation**: »Magic Pockets«, »Gods«, »Cadaver«, »Speedball 2« und »Xenon 2« auf einem CD-ROM.

Unter den Fittichen von Warner Interactive erscheint in Europa **The Vortex: Quantum Gate II**. Bei diesem interaktiven Film von Hyperbole handelt es sich höchst offensichtlich um den Nachfolger des berüchtigten »Quantum Gate« von Mediavision. Auch bei Vortex stehen Features wie »Sechs Stunden digitalisierte Videos« im Mittelpunkt; spielerische Nuancen scheinen zweitrangig zu sein.



Reichlich aufwendige Animationen bietet »The Vortex«

Z (Renegade)

Woran erkennt man, daß der Amiga endgültig zu Grabe getragen ist? Antwort: Selbst notorische Amiga-Freaks wie die Bitmap Brothers entwickeln jetzt speziell für den PC. Bei der Vorführung von »Z« demonstriert Bitmap-Bruder Eric Weitsicht: »Es ist unser erstes Spiel speziell für PC-CD-ROM, aber wir haben schon vor drei Jahren mit der Entwicklung angefangen«. Auch inhaltlich verläßt man alte Klischee-Pfade. »Z« ist weder Ballerspiel noch Jump-and-Run, sondern ein Echtzeit-Strategiespiel, das an »Dune II« und »Command & Conquer« erinnert.

Roboter-Söldner erobern Abschnitt für Abschnitt verschiedene Planeten. Sie dirigieren die Einheiten herum, besetzen Fabriken, klauen neutrale Panzer und liefern sich natürlich Gefechte mit dem Computergegner. Die Grafik kann auch in Super VGA gezeigt werden, was entsprechend viel Übersicht bringt. Detailreiche Explosionen, Sprachausgabe und witzige Zwischensequenzen zeugen von der Effektverliebtheit des Teams.

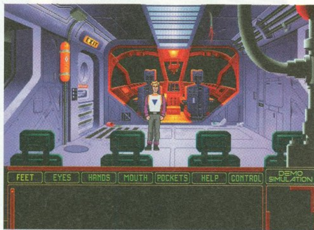
Blitzschnell muß man zwischen seinen Einheiten wechseln, neue Roboter bauen, Kanonen plazieren und Angriffe leiten. Spezielle Multi-Player-Levels bieten Netzwerk-Schlachten für bis zu vier Spieler gleichzeitig. Fans von Echtzeit-Strategiespielen müssen noch bis September warten; dann soll »Z« bei Renegade erscheinen.





▲ Sierra

Relativ ruhig ging's am Kombistand von Sierra, Dynamix und Coktel Vision zu. Lange angekündigte Titel wie **Space Quest 6** oder **Phantasmagoria** kommen kaum vor Juli heraus; also hielt man sich mit weiteren Enthüllungen zurück. Ausnahmen: Die Erweiterungsdiskette für »Earthsiege« und eine **Aces**-CD-ROM-Compilation, welche die Simulationen »A10 Tank Killer«, »Red Baron«, »Aces of the Pacific« und »Aces over Europe« inklusive diverser Missionsdisketten enthält.

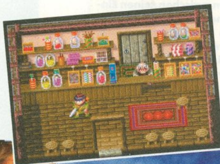


Im Sommer startet Roger Wilco in »Space Quest 6« zu neuen Taten

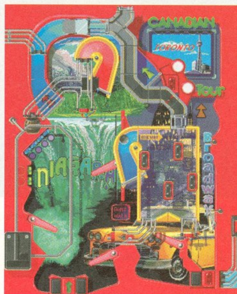
Noch keine Bilder, aber immerhin ein paar Namen gab's zum Weihnachts-Lineup. So sollen im November Nachfolger zu **Police Quest**, **Aces of the Deep**, **Earthsiege** und dem Voodoo-Adventure **Gabriel Knight** erscheinen. Außerdem winkt eine '96er-Edition von **Front Page Football**.

▲ Team 17

Leicht zugängliche Action-Adventure-Rollenspiele im Stil des Nintendo-Klassikers »Zelda« sind auf PC-Bildschirmen rar. Videospiele-Charme soll **Witchwood** entfalten: Der niedliche Held vom Dienst haut sich gekonnt durch die putzige Landschaft, verbessert seine Ausrüstung und knackt ein paar Puzzles. Das flotte Autorennen **Rollcage** erinnert durch mit vielen Texturen verzierte Polygon-Schluchten etwas an den Spielautomaten »Ridge Racer«.



»Witchwood« ist Team 17s Antwort auf die Zelda-Videospiele



»Pinball World« verheißt einen Hauch von Flipper-Originalität

Der rasante 3D-Effekt wirkt ziemlich beeindruckend. Damit Sie mit den zehn verschiedenen Autos nicht alleine über die 20 Kurse brettern müssen, hat Team 17 einen Mehr-Spieler-Modus versprochen. Eine schnelle Grafikkarte und genügend Rechenpower vorausgesetzt, läßt sich Rollcage auch unter Super VGA spielen. Verschiedene Kameraansichten sollen das Fahrvergnügen abrunden.

Neben dem Doom-Clone **Allegiance** und dem possierlichen Wurm-Actionspiel **Worms** gab es erste Bilder des etwas trocken anmutenden Fußball-Strategiespiels **IFL Soccer** zu sehen. Noch gemütlicher präsentiert sich die Bowling-Simulation **Kingpin**.

▲ Time Warner Interactive

Obwohl Wayne Gretzkys Stern in den USA bereits am sinken ist, sieht das Eishockey-Spiel **Wayne Gretzky NHLPA All Stars** vielversprechend aus. Die originalen Spieler- und Vereinsnamen sind ebenso dabei wie verschiedene Spielmodi, die vom Training bis zur Meisterschaftssaison reichen.

Conqueror A.D. 1806 kombiniert Action-, Rollen- und Strategiespielelemente zu einem bunten Mix, mit dem das »Aegis«-Team die mittelalterlichen Eroberungszüge nachempfinden will. Aus den Spielhallen bekannt ist **Primal Rage**, bei dem sich sieben unterschiedliche Urtiere die Köpfe einschlagen oder die Kehle durchbeißen – wie nett.

▲ 21st Century

Wieviel Flipper braucht die Menschheit? Jede Menge – glaubt man zumindest bei 21st Century. Ungeachtet der Flut an rollenden Stahlkugeln, die derzeit über PC-Monitore kullert, konzentriert sich die Firma auf weitere Simulationen der geliebten Rappelkisten. **Pinball Mania** bietet vier neue Tische konventionellen Kalibers: »Tarantula« & Co. kennen wir schon aus der CD-Version von »Pinball Fantasies Deluxe«. Interessanter sieht da **Pinball World** aus. Bei dieser Herbst-Neuerscheinung sind zehn Flippertische und neun kleinere Bonus-Levels miteinander verbunden. Durch geschicktes Herumflippern müssen Sie alle Hauptschauplätze besuchen, die thematisch bestimmten Ländern zugeordnet sind. Der Flipper-Tourismus soll regelrechte kleine Puzzles bieten.

»Rollcage« ist ein Action-Autorennen mit viel Dynamik

▲ U.S. Gold

Der Nachfolger von »The Journeyman Project« heißt **Buried in Time** und ist ähnlich aufgebaut: Gerenderte Bilder sowie digitalisierte und animierte Personen in fünf verschiedenen Zeitepochen, die von den alten Mayas bis zu Leonardo Da Vinci führen. Die Rätsel sollen diesmal deutlich komplexer sein als beim Vorgänger, auch die Qualität der Grafiken wurde verbessert und erlaubt dem Spieler mehr Interaktivität.

HEART OF DARKNESS (Amazing Studio/Virgin)



Eric Chahi setzte einst mit »Another World« neue Maßstäbe in punkto Animation. Sein neues Opus »Heart of Darkness« verspricht einen ähnlichen Durchbruch für CD-ROM. Die Introsequenz führte Virgin standesgemäß in einem Mini-Kino vor: witzige Figuren, technisch sauber gerendert, schön inszeniert – bis hin zur symphonischen Musik von Hollywood-Komponist Bruce Broughton.

Bei der Umsetzung der hervorragenden Story (kleiner Junge sucht Hund, der in finsterer Dimension gelandet ist) scheint man sich Richtung Jump-and-Run zu bewegen. Auch hier wird nicht mit schöner Animation gegeizt, aber wieviel spielerische Substanz hinter der attraktiven Präsentation steckt, bleibt abzuwarten. Vor Oktober soll Heart of Darkness nicht erscheinen.



Verteilen Sie gerne Körbe?

NBA® Live '95 bringt die Atmosphäre von Amerikas spektakulärstem Mannschaftssport auf PC CD-ROM. Jeder Alley-oop-Paß, Korb-kreisende Ball und die individuellen Bewegungen aller Spieler der Liga werden realistisch wiedergegeben. Über 100 hochauflösende Actionwürfe der Spieler bedeuten, daß diese Typen die Anzeigetafeln zum Flackern bringen. Der Sound ist genauso heiß, denn die Sprechgesänge und Beifallrufe hören Sie in 16-Bit-Stereo. Und Sie können zwischen Joystick-, Tastatur- und Maussteuerung wählen, um mit bis zu drei weiteren Spielern gleichzeitig Körbe zu werfen.

Die Statistiken sind noch detaillierter als die Grafiken auf dem Spielfeld. NBA® Live '95 enthält alle 27 NBA®-Teams, jeden Profi der Liga sowie individuell einstellbare Mannschaften und zwei All-Star-Teams. Um an die Spitze zu kommen, können Sie sogar Spieler austauschen und sich Ihr eigenes Dream Team zusammenstellen. Durch die Präsentation im TV-Stil und die einmalige Court-Perspektive sehen Sie das ganze Feld sowie die 5-gegen-5-Basketball-Action des Slam-Dunkin'-Lebens.

NBA® Live '95 - Fangen Sie sich keinen Korb ein!

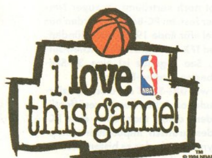
STARTERS
33 PATRICK EWING CENTER

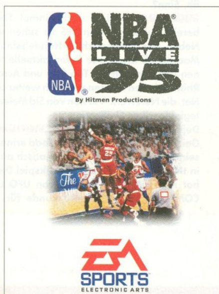
BLOCKS
DETROIT 0
BOSTON 1

ROCKETS
STARTERS
40 SHAWN KEMP POWER FORWARD

TRADE

PLAYERS





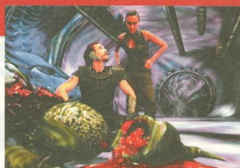


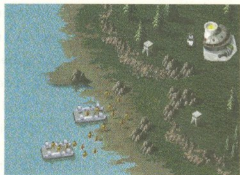
if it's in the GAME,

EA SPORTS
ELECTRONIC ARTS


Edle Grafiken und mehr Rätsel als beim Vorgänger verspricht »Buried in Time«

der allgemeinen Flipper-Welle. **Tilt** ragt auf jeden Fall optisch aus der Masse heraus, denn die hochauflösenden Animationen wurden mit Silicon-Graphics-Grafikcomputern vorberechnet. Auch spielerisch will man von Multiball bis Mehrfach-Rampen einiges bieten – aber nicht vor Oktober. Unmittelbar vor der Veröffentlichung steht **Daedalus Encounter**. Die Mischung aus interaktivem Film und Adventure sieht nicht nur wegen Hauptdarstellerin Tia Carrere recht verlockend aus. Auf den spielerischen Nährwert der Videoclip-Orgie darf man gespannt sein.


Daedalus Encounter füllt drei CD-ROMs mit digitalisierten Videos


Coole Zwischenanimationen, starkes Spielprinzip: Command & Conquer soll im Sommer endlich erscheinen.

▲ Viacom

Die ersten Spiele des Medienkonzerns Viacom testen wir bereits in dieser Ausgabe, doch weitere Titel sollen im Lauf des Jahres folgen. Zur in den USA sehr populären Cartoon-Serie **Phantom** erscheint ein gleichnamiges Action-Adventure, in dem mit explosiven Gerätschaften nicht gespart wird. Wesentlich friedlicher kündigt sich **Congo** an, das auf einem Buch von »Jurassic Park«-Autor Michael Crichton basiert. Spiel und Film werden zur Zeit parallel entwickelt und sollen auch zusammen vermarktet werden.

▲ Virgin/Westwood

Deutliche Fortschritte macht die MS-DOS-Umsetzung von **Sensible Golf**. Die garantiert unernste Simulation der elitären Sportart bietet neben 3D-freier Comicgrafik so illustre Feinheiten wie »zerbrechende Fensterscheiben«. Virgin beteiligt sich auch an


Sensible Golf setzt auf Niedlich-Grafik im Stil von Sensible Soccer

Immer wieder gerne gesehen am Virgin-Stand: Die netten Leute von Westwood aus Las Vegas. Vom Dune II-Nachfolger **Command & Conquer** gab's nicht nur neue Zwischensequenzen der edelsten Sorte zu sehen; das spielerische Gerüst ist auch fertig. Unser Eindruck: Wer Echtzeitstrategie à la »Dune II« oder »Warcraft« schätzt, dürfte mit Command & Conquer diverse schlaflose Nächte verbringen.

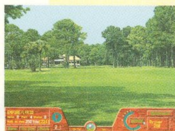
Von **Lands of Lore II** gab es zwar neue Animationen der Qualitätsstufe »Boah!« zu sehen, aber nicht das eigentliche Spiel. Westwood hält sich vorerst bedeckt: »Es gibt da ein paar Designideen, die wir noch für uns behalten wollen...«. Indes werden bei Virgin Wetten angenommen, ob das aufwendige Fantasy-Rollenspiel noch dieses Jahr erscheint...

(hl/fs)


»Tilt« ist der erste Flipper mit reichlich 3D-Schnickschnack

KURZ UND SCHMERZLOS

Das lange Warten auf ACTIVISIONs Roboteraction-Beitrag Mech Warrior 2 hat bald ein Ende. Die Programmierer spendierten dem Spiel mittlerweile viel Texture-Mapping, interessante Lichteffekte und komplexe Missionen.
ELECTRONIC ARTS übte sich auf der ECTS in Zurückhaltung. Die Gerüchteküche meldet immerhin, daß in der 2. Jahreshälfte eine futuristische Kampfjet-Simulation erscheinen soll. Außerdem dürfte es neue Versionen von FIFA Soccer und NHL Hockey geben; jeweils mit deutlich verbesserter Grafik im Stil der berühmten 3DO-Version von FIFA.



EMPIRE beteiligt sich beim Kampf um die Fairway-Vorherrschaft mit Picture Perfect Golf, das die Landschaft aus Sicht des Golfers zeigt. Sie sehen somit keine Spielfigur auf dem Bildschirm, sondern den Ball in voller Pracht auf dem Grase ruhen.

EUROPRESS will im Herbst deutsche Versionen seiner erfolgreichen Fun School-Lernprogramme anbieten. Ebenfalls für Kids gedacht ist Alice im Wunderland, das als interaktives Buch die bekannte Geschichte erzählt und damit kleine Actionspiele verknüpft.
Schöner Stand, aber keine neuen Spiele: MAXIS zeigte aktuelle Versionen von Sim Tower, Sim Town und Sim Isle, dem ehemaligen Sim Rainforest. Macht das alles noch Sim... äh, Sinn?
MICROPROSE zeigte noch einmal Titel, die bereits auf der letzten CES zu sehen waren. Neben der strategischen Handelssimulation Machiavelli the Prince liefen aktuelle Versionen von Navy Strike, Top Gun und Across the Rhine. Warten müssen wir auch weiter auf Civ-Net, die Netzwerk-Version von Sid Meiers Strategieklassiker Civilization.
Déjà-vu-Erlebnisse bei MILLENNIUM: Das Geisterstadt-Abenteuer Silverload erinnert mit seinen Zombie-Cowboys thematisch an Alone in the Dark 3. Und beim Taktikspiel Deadline hat man sich offensichtlich von UFO und X-COM beeinflussen lassen: Runde für Runde steuern Sie einen Anti-Terror-Trupp durch 20 Szenarien. Andere Millennium-Offenbarungen waren The Scroll (Grafik-Adventure um Pharao-Fluch) und Extractors (SF-Action).
MIRAGE kennt kein Erbarmen: Rise 2 ist der Nachfolger zum berüchtigten Dumpf-Prügelspiel Rise of the Robots und bietet mehr Roboter und Kampftechniken. Ende '95 folgt außerdem der Adrenaline Factor, ein Strategie-Actionspiel mit isometrischer 3D-Grafik.
Neben dem immer noch nicht fertigen Whale's Voyage 2 präsentierte NEO erste Entwürfe des neuen SF-Strategiespiels Dark Universe.
OCEAN hängt noch verträumt im Super Nintendo-Zeitalter fest. Im PC-Bereich wurden nur drei dürre Titel »für Ende 1995« angekündigt. Iron Angel und TFX Eurofighter sind Action-Jetsimulationen, Sea Legends ist eine 3D-Seeschlacht zur besten Piraten-Blütezeit.
Noch im Mai will UBI-SOFT die unkomplizierte Fußballsimulation Action Soccer veröffentlichen. Außerdem denkt man über eine PC-Umsetzung des grafisch imposanten Jump-and-Runs Rayman nach, das es bislang nur für Ataris Spielkonsole Jaguar gibt.

DAS ABENTEUER BEGINNT!

Kelvin MPEG

Kinospaß für zu Hause. Demnächst auf einem PC in Ihrer Nähe!

Die Multimedia Entdeckung des Jahres. Spielen Sie mit der Kelvin eine ganze Palette spannender MPEG Kinofilme von Video-CD oder interaktive Spiele in VHS Qualität auf Ihrem PC.*

Den glasklaren HiFi Surround-Sound liefert die Kelvin MPEG direkt an den Kopfhörer oder Ihre Stereoanlage auf CD-Niveau!

Durch 64-Bit Grafikpower sorgt die Kelvin MPEG unter Windows, OS/2 und DOS für die richtige Geschwindigkeit mit 16 Millionen leuchtenden Farben.

Pharao Ramses würde vor Neid erblassen!

Komplett mit Demo-CD und dem Spiele-Hit Psychotron auf CD!



*Ihr PC muß über ein White-Book fähiges CD-ROM Laufwerk verfügen, das Video-CD´s lesen kann. Surround nur über entsprechenden Decoder.

Orchid Technology GmbH Niederlöricker Str. 36 40667 Meerbusch Fax: 02132 / 80074 Tel: 02132 / 80071 Mailbox: 02132 / 80075

Kelvin MPEG, Kelvin64, SoundWave32 Pro, GameWave32 Plus und WaveBooster gibt´s im gut sortierten Fachhandel.

Ja, ich will mit der Kelvin MPEG Kinospaß auf meinem PC entdecken. Schickt mir mehr Infos. Schnell!

Meine Adresse: ______________________________

____

HANN-OVER DRIVE

Prallvolle Hallen sorgen bei Ausstellern nicht nur für gute Stimmung – die diesjährige CeBIT platzte aus allen Nähten.

»Ein gutes hat's ja – ich hab' eine Ausrede, wenn ich zu spät zu einem Termin komme...« Die gerade am Wochenende völlig überlaufenen Messehallen der CeBIT 95 in Hannover machten nicht alle Aussteller glücklich.

Wer nach Spiele-Zubehör Ausschau hält, wird auf der CeBIT selten fündig. Einige Perlen konnten die Messebesucher aber trotzdem entdecken. So zeigte Gravis in einer Weltpremiere einen neuen Joystick namens »Firebird«. Basierend auf dem Phoenix-Design, aber wesentlich billiger (angepeilter Preis: 170 Mark) bietet der Firebird mehr Funktionen als jeder normale Joystick, gekoppelt mit einer hervorragenden Software, um die Knöpfe und Regler des Sticks frei zu programmieren. Das interne Betriebssystem des Firebird kann jetzt auch Tastenketten an den PC senden, während der Phoenix bisher nur einzelne Tastenkombinationen kennt. Kurz nach Auslieferung des Firebird soll der Phoenix aber entsprechend upgedated werden.

Die schwedische Firma UDAC Multimedia zeigte eine 3D-Brille, die den sogenannten Virtual Reality Helmen den Garaus machen könnte. Das »3D-MAX«-System ist eine federleichte Brille, die absolut flimmerfreie und farbechte, dreidimensionale Bilder aus dem PC zaubert. Die Brille arbeitet mit zwei Flüssigkristallgläsern, die sich abwechselnd verdunkeln. Im selben Takt werden auf dem PC das Bild für das linke und das rechte Auge gewechselt. Diesen Ansatz gab es schon seit mehreren Jahren, allerdings war das 3D-Bild immer mit Flimmern verbunden. Doch dieses Problem hat UDAC exzellent in den Griff gekriegt. Die Brille soll mitsamt Interface und Software zum Ausprobieren (darunter eine 3D-Version von »Descent«) für unter 500 Mark angeboten werden.



Ist es ein Modem? Ist es eine Soundkarte? Ist es ein Telefon? »miroCONNECT 34 wave« bietet verwirrende Multifunktionalität.

Immer wieder neue Soundkarten

Es ist erstaunlich, wie sich gerade Soundkartenhersteller immer wieder neue Details einfallen lassen, um ihre Produkte an den Mann zu bringen. Im Vordergrund der CeBIT standen zwar preiswerte Neuerscheinungen, aber so mancher Hersteller baut ganz pfiffige Extras in seine Krachmacher ein.

CeBIT HANNOVER

Bei Orchid gab es beispielsweise mit der »NuSound«-Serie die ersten vollständig »Plug & Play«-kompatiblen Soundkarten zu sehen. Die Soundkarte bringt in einem ROM einen entsprechenden Treiber mit und kann einfach in einen PC mit »Plug & Play«-BIOS eingesteckt werden. Beim Einschalten des PCs legt dieser vollautomatisch die IRQs und DMAs fest – Sie müssen keinerlei Einstellungen mehr vornehmen.

Die NuSound-Serie erscheint im April in drei Varianten: Die »NuSound PnP« ist sozusagen die Basis-Karte für unter 300 Mark. Sie bietet nach Orchids Angaben volle Soundblaster-Pro-Kompatibilität sowie echtes General Midi dank MPU-401-Hardware und 1 MByte Wavetable-ROM. Um Sounds besonders klar wiederzugeben, arbeitet die Karte mit bis zu 48 KHz Samplingfrequenz und hat eine 18-Bit-Ausgabe mit 64-fach Oversampling. Eigene Klänge können aber nur bis 16 Bit aufgenommen werden. Die Karte kann gleichzeitig Digitalsounds spielen und aufnehmen, bietet einen Panasonic- und einen IDE-Anschluß für CD-ROMs und hat als besonderen Gag den 3D-Sound der Firma »Spatializer« an Bord, der bei allen Spielprogrammen in Stereo für Quasi-3D-Effekte sorgt. Wer mehr CD-ROM-Anschlüsse braucht, kann bei der »NuSound CD« (ca. 330 Mark) auf fünf verschiedenen Interfaces inklusive SCSI-2 nahezu alles anschließen, was heutzutage erhältlich ist. Für rund 450 Mark gibt es die »NuSound Studio«, bei der unter anderem der Wavetable-Teil von einem auf 4 MByte erweitert wurde, die einen Effekt- und Hallgenerator bietet (und damit voll kompatibel zur Roland SCC-1 sein soll), und mit RAM für eigene Instrumentensamples ausgebaut werden kann. Wem das noch nicht Wavetable genug ist – alle drei Boards haben einen Waveblaster-kompatiblen Stecker, um weitere MIDI-Module aufstecken zu können.



Der neue Stick von Gravis nennt sich »Firebird« und ist der kleine Bruder des Phoenix

Die Wavetable-Chips auf den NuSound-Boards stammen von Dream, bei denen sich auch Terratec mit Hardware eindeckt. Dort wird die »WaveSystem«-Serie jetzt nach unten abgerundet. Das »Mini WaveSystem« ist eine Waveblaster-kompatible Aufsteckkarte für sage und schreibe 130 Mark. Die Karte enthält auf einem MByte ROM alle General Midi- und General Synth-Sounds. Dieses Packwunder wurde möglich, indem die Dream-Entwickler hunderte von MIDI-Musiken analysierten, die wenig benutzten Instrumente herausfanden und diese mit sehr kleinen Waves speicherten, so daß die häufig eingesetzten Instrumente immer noch so klingen wie bei den großen Brüdern mit 2 und 4 MByte ROM.

Media Vision, in USA knapp vor dem Konkurs gerettet, blickt wieder optimistisch in die Zukunft. Die CeBIT diente für eine erste öffentliche Vorführung des »WaveGuide«-Systems, welches aber frühestens zum Jahresende in eine Soundkarte integriert wird. Herkömmliche WaveTable-Karten arbeiten damit, daß ein Instrument aufgenommen (gesamplet) wird und dieses dann im ROM (der WaveTable) gespeichert wird. Bei WaveGuide gibt es keine Samples; vielmehr wird ein mathematisches Modell programmiert, das errechnet, wie ein Instrument klingt.

Der Haken an WaveGuide: Irgend jemand muß sich diese mathematischen Modelle ausdenken und die Soundkarte muß mit einem dicken Prozessor ausgestattet sein, um in Echtzeit bis zu 32 Instrumente gleichzeitig zu berechnen. So gab es auf der Demonstration von MediaVision im wesentlichen nur ein Klavier

(wenig beeindruckend) und eine Klarinette (verblüffend echt) als erste Demo-Instrumente zu hören. Bis zur Einführung des WaveGuide-Systems (noch kein fester Termin) bleibt Media Vision bei Standard-Soundkarten mit WaveTable-Synthese und Soundblaster-Kompatibilität.

Miro überraschte Messebesucher mit zwei witzigen Neuerscheinungen: Die »miroConnect 34 wave«-Steckkarte ist eigentlich ein Modem, das auch WaveTable-Synthesizer spielen kann. Der eingebaute Prozessor kann sowohl telefonieren als auch Klänge erzeugen. Als Modem bietet die Karte volle 28.800 Baud (V.34) und natürlich eine Fax-Software. Als Soundkarte ist sie angeblich voll Soundblaster-Pro-kompatibel und bietet eine 32-stimmige WaveTable-Musik. Beide Funktionen sollen im Sommer mit einem Software-Update verbunden werden. Mit »Voice over Data« können Sie ein Modem-Spiel mit einem Freund spielen und gleichzeitig auf der selben Leitung mit ihm reden – Ihre Sprache wird digitalisiert und für den PC unsichtbar unter die Spieledaten gemischt.

Ebenfalls eine Kombikarte ist die »miroSOUND PCM20 radio«. Zu einem Preis von unter 500 Mark soll sie neben Soundblaster-Pro- und General-Midi-Funktionalität auch UKW-kompatibel sein. Richtig gelesen: Auf der Soundkarte befindet sich ein Radioempfänger mit RDS, so daß Sie am Bildschirm sehen können, welchen Sender sie hören. Bei dieser Neuerscheinung will Miro ebenso wie bei der neuen »PCM 12« die Schlappe mit der »PCM 1 pro« auswetzen und diesmal einen Hardware-MPU-Port auf die Karte packen, damit auch Spiele und nicht nur Windows die WaveTable-Sounds wiedergeben können.

Video aus der Grafikkarte

Grafikkartenhersteller vor der Schaffenskrise: Windows ist beschleunigt bis zum geht-nicht-mehr, Truecolor bei hohen Auflösungen ist auch nur eine Frage des RAMs geworden – wie kann man den Kunden wieder neue Grafikkarten verkaufen?

Stichwort Eins ist ganz klar Video: Wissend, daß Video-Einblendkarten, die umständlich mit einer alten VGA verkabelt werden müssen (und dann in der Hälfte der Fälle sowieso nicht richtig funktionieren), nicht der Weisheit letzter Schluß sind, werden immer mehr Videofunktionen auf die Grafikkarten gestopft. Diverse Preisbrecher-Angebote fand man gerade bei den deutschen Herstellern Spea und Miro. Die miro video PV12 bietet beispielsweise für unter 300 Mark eine Grafikkarte mit Videobeschleunigung und Software-MPEG-Decoder, der verblüffend gut funktioniert. Videos werden mit voller Farbpracht gezeigt (selbst wenn Windows nur mit 256 Farben läuft) und können beliebig vergrößert werden, ohne daß das Video langsamer wird. Die Vergrößerung mit eingebauter Interpolation erledigt der Videochip. Leider konnte man zur Messe noch keine Aussagen über die Geschwindigkeit mit DOS-Spielen machen.

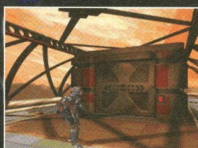
Spea unterbot dies (natürlich nur preislich) noch: Die »V7 VEGA Video« soll mit einem MB Speicher und Videobeschleuniger nur runde 200 Mark kosten; in dem Preis ist aber voraussichtlich kein Software-MPEG-Decoder enthalten. Die integrierte Video/MPEG/Grafikkarte »Showtime Plus« kriegt in den nächsten Tagen ein neues Treiberset verpaßt. Dann kann MPEG auch unter DOS wiedergegeben werden; MPEG-Spiele nach dem »Open MPEG«-Standard werden jetzt unterstützt. Außerdem gibt es dann auch OS/2-MPEG-Treiber, so daß Sie auch unter Warp nicht auf Ihre Star-Trek-Video-CDs verzichten müssen.

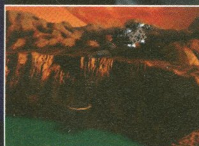
So richtig interessant im Grafikkartenmarkt wird es aber erst im Herbst. Das Zauberwort »3D« war in der einen oder anderen Produktdemonstration zu hören, hinter verschlossenen Türen gab es auch erste Prototypen zu sehen. Fast jeder Grafikkartenhersteller arbeitet mit Hochdruck an Karten, die 3D-Funktionen beschleunigen und so eine neue Dimension von 3D-Spielen ermöglichen werden. Spea hat einen eigenen Chip, S3 kündigte geheimnisvoll die »S3D«-Technologie für zukünftige Chipentwicklungen an, andere Hersteller, die ungenannt bleiben wollen, haben ebenfalls sehr heiße Eisen im Feuer. Damit 3D-Spiele die Karten auch nutzen können, werden Treiber (und dafür programmierte Spiele) benötigt. Fast jeder Hersteller arbeitet mit RenderMorphics und RenderWare zusammen, um Treiber für deren Spielentwicklungssysteme bereitzustellen, auch Brender von Argonaut ist weiter im Gespräch. RenderMorphics könnte sich aber schnell zu einem Favoriten entwickeln, denn kurz vor der CeBIT kaufte Microsoft diese Firma, um deren 3D-Software in zukünftigen Spielen und Windows-Versionen zu verwenden. (bs)



Videobeschleunigung für knappe 200 Mark – Speas »V7 VEGA Video« macht Video-for-Windows bunter, schneller und größer und unterstützt Software-MPEG

DER URSPR
NEUEN LE

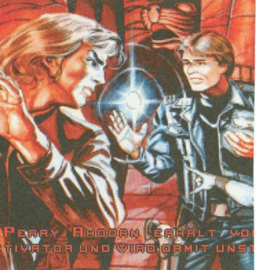


Lex heißt der synthetische, dreidimensionale Hauptdarsteller in Origins neuem fesselnden, interaktiven Film. Er erwacht in einer fremden Umgebung und muß das Geheimnis seiner eigenen Identität lösen. Perfekt simulierte Bewegungen, 8-Kanal-Digital-Soundeffekte und unglaublich detaillierte Hintergründe erzeugen eine dramatische Realität in diesem Action-Spektakel made by Origin.



Preview: »Die Jagd nach dem Leben«

Perry Rhodan goes PC



Standbilder zeigen die Helden der Romanserie, hier Atlan (links), Perry Rhodan (mitte) und Gucky (rechts)

Perry Rhodan, »die größte Weltraumserie«, soll künftig nicht nur gelesen, sondern auch gespielt werden. Als kühner USO-Agent jagen Sie Zellaktivatoren, die ewiges Leben spenden.



Was Anfang der 60er Jahre als bescheidenes Produkt kreativer Sciene-fiction-Autoren entstand, hat inzwischen ungeahnte Ausmaße angenommen. Nur etwa 50 Heftromane waren das Ziel der »Rhodan-Papas« Karl-Herbert Scheer (inzwischen verstorben) und Clark Dalton (bürgerlich Walter Ernsting), mittlerweile sind es über 1750 Bände geworden, die Gesamtauflage steigt und steigt. »Bei 1,5 Milliarden haben wir das Zählen aufgehört«, sagt Dr. Florian Marzin, Chefredakteur der Sciene-fiction-Serie Perry Rhodan, der auch federführend für das erste offizielle Computerspiel zur Romanreihe ist. »Die Jagd nach dem Leben« wird von Fantasy Productions entwickelt, die unter anderem einst für Attic »Sternenschweif« programmierten.

Kein Wunder, daß auch die Helden der Perry-Rhodan-Serie in ein Rollenspiel-Szenario versetzt werden. Hintergrund sind die 150er-Bände, in denen ein Geisteswesen namens »ES« 25 sogenannte Zellaktivatoren verteilt, die dem jeweiligen Träger ewiges Leben verheißen. Natürlich will jeder so ein Ding haben und der Spieler versucht als Agent eines Teams der »United Stars Organisation« (USO), einen der Aktivatoren für die Terraner zu ergattern. Alt-Leser der Serie werden sich noch an glanzvolle Namen wie Melbar Kasom und Lemy Danger erinnern, die zu den schillerndsten Figuren des Rhodan-Universums gehörten und den Rahmen für die Spielhandlung bilden.

Ganz in der Tradition eines Rollenspiels wählt man entweder einen männlichen oder weiblichen Agenten aus den Rassen Terraner, Kolonialterraner oder Arkonide mit individuellen Charaktermerkmalen, die auf die Serie zugeschnitten sind. Verschiedene Interessengebiete wie Raumfahrt, Wirtschaft, Medizin oder Technik werden ebenso berücksichtigt wie Aus- und Fortbildungen, welche die Fähigkeiten des Agenten verbessern. Schließlich wird der Held durch eine isometrische Landschaft gesteuert, die von Raumschiffen bis zur Vegetation fremder Planeten reicht. Sechs oder sieben Himmelskörper mit allerlei Schauplätzen soll die fertige Version enthalten, für die auch die Grafiken noch verbessert werden.

Auf der Jagd nach den Zellaktivatoren muß der Spieler nicht nur gegen Konkurrenten und andere üble Gesellen kämpfen, sondern auch viel mit anderen Charakteren sprechen. Aus den Unterhaltungen, die im Multiple-Choice-Verfahren gesteuert werden, erfährt man allerlei wichtige Informationen über den weiteren Weg. Eine zoombare Karte hilft bei der Orientierung und diverse Waffen und Ausrüstungsgegenstände, wie sie im Rhodan-Universum vorkommen, dürfen natürlich nicht fehlen.

Leser der Serie haben bereits öfter schlechte Erfahrungen mit der optischen Umsetzung ihrer Lektüre gemacht (Beispiel: Der peinliche Film »SOS im Weltraum«) und reagieren daher oft empfindlich auf Abweichungen von der Romanvorlage. Dr. Marzin sieht dem gelassen entgegen, denn trotz diverser Anpassungen an die heutige Zeit befürchtet er keinen Aufstand der Leserschar. »Die Fans haben ja auch Bilder von Star-Trek-Filmen im Kopf. Da muß man die Technik schon den heutigen Vorgaben anpassen.« Im Klartext: Die anno 1966 von Johnny Bruck gezeichneten Raumanzüge mit den altmodischen Taucherflaschen auf dem Rücken werden modernisiert, aber nicht völlig umgemodelt.

Seitens der Autoren wie Arndt Ellmer, Clark Dalton oder Peter Griese gibt es keinen Einfluß auf die Gestaltung des Spiel. Den hat vom PR-Team allein Doc Marzin, der zusammen mit Werner Fuchs von Fantasy Productions auf die Qualität achtet. »Beispielsweise sahen am Anfang die Raumschiffe der Springer ein-



Der Charakter setzt sich aus mehreren Komponenten zusammen



Mit zahlreichen Fortbildungsmaßnahmen wird der Held aufgepäppelt



PERRY-RHODAN-FACTS

Hersteller:	Fantasy Productions
Genre:	Rollenspiel
Erscheinungsdatum:	Ende 1995
Medium:	CD-ROM
ca.-Preis:	steht noch nicht fest
Besonderheit:	Erstes offizielles Computerspiel zur Perry-Rhodan-Serie mit zahlreichen Figuren aus den Romanen.



Aus Gesprächen holt man wichtige Informationen



Das Spielgeschehen ist in isometrischer Sicht zu sehen



Ein ausführliches Intro (hier: der Kunstplanet Wanderer) erzählt die Vorgeschichte für die Nicht-Kenner der Serie.

fach zu schön aus. Die müssen dreckig sein, richtig heruntergekommen. Da greif ich dann halt ein«, erklärt der Chefredakteur seine Aufgaben. An der Story haben die Autoren ebenfalls nicht mitgewirkt, das wurde Profis aus der Spielebranche überlassen. Aber der Hintergrund, wie er in den 60er Jahren von den Schriftstellern erdacht worden war, wird nicht verändert oder gar verzerrt.

Damit das Spiel nicht nur für Kenner der Serie verständlich ist, erzählt ein mehrminütiges Intro mit teils gerenderten Grafiken die Geschichte der Menschheit, wie sie die Autoren Anfang der 60er Jahre erdachten. So wird auch kurz erklärt, was es mit der Superintelligenz »ES« auf sich hat und wer Perry Rhodan und der Arkonide Atlan eigentlich sind. Erste Bilder gab es bislang nur auf einer Demo-CD zu sehen, die dem Band 50 der Hardcover-Ausgabe der Serie beigelegt war. Viele Leser äußerten sich enttäuscht über die Darstellung des Spiels, doch stellt Dr. Marzin klar, daß es sich nur um eine Demo-Version handelte, die in den entscheidenden Punkten noch verbessert werde. »Die CD war ja nur ein Gimmick. Sprachausgabe und Musik sind im Spiel völlig anders, die Grafik der Demo ist nicht so homogen, weil sie unter Zeitdruck aus einzelnen Versatzstücken zusammengesetzt wurde, darum ist auch der Blickwinkel in der Demo-Version noch fest. Das wird alles geändert«, verspricht er.

Übrigens: Der von den PR-Fans heißersehnte neue Film, den Bernd Eichinger produzieren soll, scheint langsam Realität zu werden. Nachdem das Projekt lange Zeit auf Eis lag, kommt Eichinger laut Doc Marzin »langsam in die Hufe«. Grund ist der Erfolg von Roland Emmerichs »Stargate«, der beweist, das auch ein deutscher Science-fiction-Film ein internationaler Kassenschlager sein kann. Die Handlung steht noch nicht fest, sie wird aber nicht über Band 400 hinausgehen. Sonst würde die komplexe Story jeden Zuseher erschlagen. (fs)

Preview: »SimTower«

TURMBAU ZU MAXIS

Das Hochhaus als Mikrouniversum – planen und bauen Sie bis in die Wolkendecke. Die PC-Version von »SimTower« läßt noch auf sich warten; wir wagten ein Probespiel mit der Mac-Version.

Neu! Entwickelt vom SimCity-Team« – der Werbespruch des deutschen »SimTower«-Vertriebs klingt gut, stimmt aber nicht ganz. Mit den früheren Sim-Spielen (City, Earth, Farm oder Life) hatten der japanische Architekt Yoot Saito und sein sechsköpfiges Team nichts zu tun. Da der Detailreichtum und der sozialökologische Background sein »Tower« jedoch zum idealen Adoptiv-Kind der amerikanischen Spieleserie machen, lizensierte Maxis das Programm für den internationalen Markt. Schnell noch ein »Sim« vor den pragmatischen Originaltitel gesetzt – fertig ist ein neues Suchtprogramm für kühle Planer und streßfeste Manager.

SimTower fügt sich nahtlos in den feinen Softwarekatalog der amerikanischen Simulationsschmiede ein. Nach der Installation begrüßen Sie sauber gestaltete Icon-Menüs und eine bildschirmfüllende Seitenansicht Ihres Gebäudes – oder zumindest des Bauplatzes, denn zu Beginn des Spiels steht noch kein Ziegel. Da Sie aber einen siebenstelligen Dollarbetrag in der Hosentasche tragen, ist das Fundament zu Ihrem Lebenswerk schnell gesetzt.

Auf das erste Stockwerk bauen Sie eine Ebene mit Büroräumen und – sobald sich die Räume mit Berufstätigen füllen – ein oder zwei Cafeterias. Erwarten Sie nicht, daß die SimTower-Menschen auf den Feuerleitern in Ihre Büros klettern, ohne komfortablen Zugang zu allen Stockwerken ist Ihr Gebäude bald von allen guten Mietern verlassen. Denn SimTower ist kein reines Immobilienspektakel, sondern gleichzeitig eine hyperkomplexe Transport- und Verwaltungssimulation. Schon nach wenigen Spielminuten huschen dutzende von Männchen durch die Gänge des Neubaus, stürmen die Rolltreppen und blockieren den Aufzug. Letzterem kommt eine zentrale Bedeutung zu – schließlich wurde Yoot Saito durch seine neugierigen Überlegungen zum eigensinnigen »Verhalten« von Aufzügen zur Entwicklung des Spiels inspiriert.



Angriff der Killerschaben: Dieses Hotelzimmer liegt außerhalb des Aktionradius Ihrer Putzkolonne und gilt seit Wochen als unvermietbar.

SimTower hat den Charme der besten Maxis-Produkte: eine durchschaubare Benutzerführung, detailierte Grafik in mehreren Maßstäben und eine faszinierende Eigendynamik. Zu Beginn stehen Ihnen nur drei verschiedene Immobilien-Typen zur Verfügung, doch sobald die Einwohnerzahl des Turms 300 Menschen überschreitet, wachsen Ihre Möglichkeiten. Hotelräume jeder Größe und Preisklasse, Luxusrestaurants und Eigenheime müssen günstig plaziert und verwaltet werden. Wenn Ihr Hochhaus zu einer vertikalen Metropole mit tausenden von Bewohnern angewachsen ist, sollten Sie sich um einen eigenen U-Bahn-Anschluß sowie Tiefgaragen, Kinos, Recycling-Zentren und Krankenhäuser kümmern.



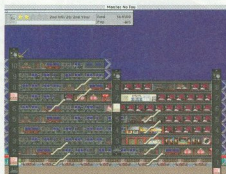
Wie in den anderen Sim-Spielen bewahren Sie den Überblick dank farbiger Pläne: Blaue Räume sind begehrt und voll ausgelastet, die roten Wohn- und Büroflächen bescheren momentan Verluste.

Jeder einzelne Mieter kann von Ihnen herausgepickt, mit einem Namen versehen und von nun an Big-Brother-mäßig überwacht werden. An seinem Streßlevel erkennen Sie, ob er mit seiner Umgebung zufrieden ist oder sich durch Lärm und Gedränge gestört fühlt und bereits auf der Suche nach einem neuen Arbeitsplatz oder Wohnort ist. Ganz besonders pedantisch sind die vereinzelt auftauchenden VIPs, die Ihnen schon mal einen Stern aberkennen, wenn in Ihrem Hotelzimmer das Bett noch nicht gemacht ist. Die angesprochenen Sterne sind neben Ihrem Kontostand und der »Einwohnerzahl« des Towers der wichtigste Indikator Ihres Erfolges. Der dezent blasphemische Aspekt der Babel-Simulation wird durch die Aussicht auf eine eigene Kathedrale über dem 100. Stockwerk unterstrichen: Das Handbuch lockt mit betenden Mieterscharen und der vagen Möglichkeit auf eine göttliche Erscheinung – vorausgesetzt, alle Aufzüge sind gut geölt und laufen wie geschmiert.

(Winnie Forster/hl)



Jeder belegte Quadratmeter bucht regelmäßig Dollars auf Ihr Konto: Während der Wochentage tummeln sich fleißige Spiele-Redakteure in den Büroetagen. ...



...während nachts nur noch in einigen Hotelzimmern Licht brennt. Bars und Cafetarias werden nur zu bestimmten Tageszeiten, dafür aber auch an Feiertagen frequentiert.

SIM TOWER-FACTS

Hersteller: Maxis
Genre: Strategiespiel
Termin: SimTower auf Macintosh ist draußen; die PC-Umsetzung läuft unter Windows und soll bis zum Mai folgen.
ca.-Preis: DM 120,-
Besonderheiten: Inoffizieller Nachfolger zum Klassiker »SimCity 2000«. Der deutsche Distributor Bomico kündigt eine komplett deutsche Version an.

Preview: »Star Trek – A Final Unity«

IM WURMLOCH GEFANGEN

Es dauert noch ein Weilchen, bis die Enterprise und deren Mannschaft an Ihren PC andocken können – doch das Warten soll sich lohnen.

Ein Softwareshop; unendliche Weiten. Wir schreiben April 1995. Dies sind die Abenteuer eines Spielekäufers, der viele fremde Läden besuchte, um ein Programm zu kaufen, das nie ein Mensch zuvor gespielt hat...

Der März war ein harter Monat für alle Star-Trek-Fans. Sie fieberten dem Erscheinungstag von »A Final Unity« entgegen, einer »interaktiven Episode« von »Star Trek: The Next Generation«. Doch der März kam und ging und ließ keine CD-ROMs in den Händlerregalen zurück. Am 20. März hieß es aus der Spectrum-Holobyte-Firmenzentrale: »Wir haben große Fortschritte gemacht und arbeiten noch an Kontinuität und Kompatibilität«. Übersetzt ließe sich das mit »Es läuft noch nicht so ganz auf allen PCs und Paramount (Lizenzinhaber von Star Trek) will noch ein paar Änderungen« interpretieren – aber das ist natürlich nur Spekulation aus der Redaktion.

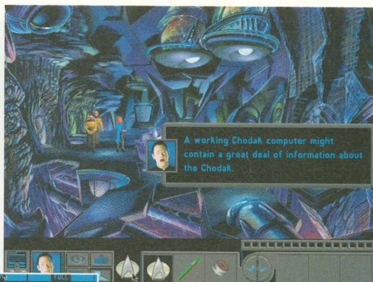
Immerhin gibt es eine spielbare Version, in der schon alle Elemente und Stories vorhanden sind. Vom Spieldesign her lehnt sich »A Final Unity« an die Star-Trek-Spiele von Interplay an. Das Geschehen auf der Enterprise selbst ist eine Mischung aus Taktik und Actionspiel, läßt man sich aber auf Planeten herunterbeamen, spielt man ein reinrassiges Grafikadventure. Da hören die Ähnlichkeiten zu Interplays beiden Spielen auch schon wieder auf, denn Spectrum Holobyte hat alle Programmteile aufgeblasen und wesentlich erweitert.

So wird nahezu durchgehend Super-VGA-Grafik verwendet; nur für einige 3D-Filmsequenzen bemüht man noch die normale VGA-Auflösung. Auf manchen Grafikkarten lassen sich diese Filmsequenzen sogar mit 32.000 Farben gleichzeitig darstellen. Alle Dialoge werden gesprochen – natürlich von den Originalschauspielern der Fernsehserie. Selbst Majel Barret hat man als Stimme des Bordcomputers engagiert. In einer deutschen Version werden die Dialoge untertitelt, aber voraussichtlich nicht synchronisiert. Beschränkten sich die alten Star-Trek-Spiele auf einfache Raumschiffsteuerung und ein paar Icons auf der Brücke, muß man sich für die Next Generation schon etwas eingehender mit dem Handbuch beschäftigen. Das Taktik-Menü von Worf kennt nicht nur einfach einen Feuerknopf, sondern komplexe Displays und lange Menüs mit unterschiedlichen Manövern. Trek-Fans erkennen einige der Namen im Menü (Kobayashi Maru) mit Sicherheit wieder. Neben der Brücke können Sie auch den Maschinenraum und das Holodeck auf der Enterprise betreten.

Im Spiel lassen sich acht Sternensysteme anfliegen; insgesamt fünf interessante Planeten, auf die sich das Beamen lohnt, sind hier verteilt. Wen Sie nach unten transportieren, ist keine einfache Entscheidung, denn alle Mitglieder der Brücken-Crew haben unterschiedliche Fähigkeiten. Data ist beispielsweise sehr stark und kann hervorragend andere Maschinen analysieren. Aber wenn es darum geht, mit fremden Wesen diplomatische Beziehungen aufzunehmen, sollten Sie besser Picard und Troi mitnehmen.

Für die Sprachaufnahmen standen die Schauspieler der Fernsehserie zwar zur Verfügung, aber für die Grafiken und Filme innerhalb des Spiels wurden 3D-Modelle benutzt. In unserer Demo-Version hatten diese Grafiken noch einen lästigen Wachsfiguren-Effekt, der normalerweise gar nicht auffallen würde; aber wer alle knapp 200 Folgen von Next Generation gesehen hat, kennt die Bewegungen und Mimik der Schauspieler und wird sich mit den 3D-Grafiken nur schwer anfreunden. Ansonsten hält sich »A Final Unity« an den typischen Serienaufbau: Mit einem zweiminütigen »Teaser« wird Spannung aufgebaut, anschließend folgen die Credits, und dann geht das Abenteuer los. Zu Spielbeginn dringen zwei Raumschiffe in das Gebiet der Föderation ein; im kleineren Raumer befinden sich Wesen, die um politisches Asyl bitten. Das große Schlachtschiff fordert die sofortige Herausgabe der Abtrünnigen. Wie Picard sich hier entscheiden wird, legen Sie selbst fest...

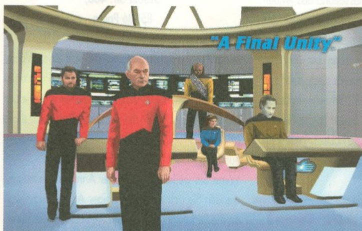
Wer sein Wissen um die Fernsehserie auffrischen will, hat ab Mitte Mai dazu übrigens viel Gelegenheit: Fernsehsender SAT1 wiederholt alle Folgen von »Raumschiff Enterprise: Das nächste Jahrhundert«. **(bs)**



Auf Planetenoberflächen spielen Sie Grafikadventure-Szenen mit den Original-Charakteren



Der Taktik-Screen zeigt neben verwirrenden Menüs auch eine Echtzeit-3D-Darstellung (rechts oben)

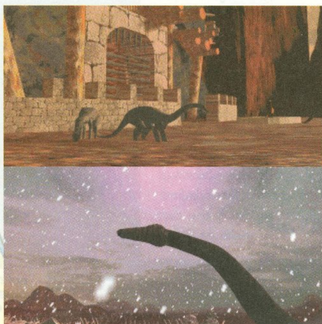


Spannung auf der Brücke: Wann wird das Star Trek-Spiel endlich erscheinen?

Der CD-ROM-Inhalt von »PC Player plus« 5/95

VERLORENES PARADIES

Die PC Player plus CD-ROM ist diesmal nicht nur randvoll mit brandheißen Spieledemos, sondern bietet auch die Kur für einen ungebetenen Gast auf unserer letzten Scheibe.


Die Dinosaurier sind wieder da: 200 MByte spielbare Szenen aus »Lost Eden«.

Leser, die sich letzten Monat darüber beschwerten, unsere CD sei ja nicht voll gewesen (»nur« knappe 580 MByte), haben diesen Monat keinen Grund zum Klagen: Mit knapper Not konnten wir unseren CD-Brenner dazu überreden, all die wunderschönen Dateien auf eine einzige Scheibe zu bannen. Auf der Strecke blieben unter anderem drei CD-Audio-Tracks (darunter eine Eigenkomposition von Michael »Techno« Kim), eine MPEG-Demodatei, ein »Making of...«-Video und andere Kleinigkeiten. Als die Daten dann immer noch zu groß für die CD waren, mußten wir schließlich die Erkennungsmelodie »The Art of Entertainment« von Greenwood aus der Demo zu »Das Amt« um knappe anderthalb Minuten kürzen (dafür ein »Sorry« nach Bochum). Erst jetzt paßten alle Spieledemos (die natürlich Priorität haben) aufs ROM.

Dort erwarten Sie diesmal einige besondere Bonbons. Neben der angesprochenen »Amt«-Demo gibt es zum Beispiel 200 spielbare Megabyte zu »Lost Eden«, dem Dinosaurier-Drama von Virgin/Cryo. Mit irren Animationen und einem coolen Soundtrack ist diese Demo ein absolutes Muß; genauso wie der spielbare Ausschnitt aus »Bioforge« von Origin.

Nicht ganz so dick, aber in jedem Fall spielenswert sind die Demo-Versionen von »Pinball Wizard 2000«, »X-COM«, »Slipstream 5000« oder »Future Dimension«. Den genauen Inhalt der CD mit allen Directories finden Sie, wie immer, auf unserem formschönen Bastelkarton in der Heftmitte.



»Live« von der CeBIT: Messekuriositäten und das atemberaubende miro-Video.

Video killed the Radio Star

Keine Messe ohne Video: An den Ständen der CeBIT überschlugen sich die Hersteller mit audiovisuellen Präsentationen ihrer neuen Produkte. Ein wahres Schmuckstück konnten wir uns bei der Firma »miro« sichern: Die zeigte an ihrem Messestand das »Multimedia Adventure«, ein Vier-Minuten-Abenteuer, das ausgewählte Gäste gar in einem sich synchron zum Film bewegenden Pilotensitz erleben konnten. Am Interface für Ihren Sessel arbeiten wir noch, aber den Videoclip können sich Nicht-CeBIT-Besucher trotzdem ansehen – sogar mit Surround Sound (wenn Sie entsprechendes Equipment zu Hause haben). Was sonst so auf der CeBIT los war, enthüllen unsere »Multimedia-Leserbriefe«.

Ein ungebetener Gast

Die letzte Ausgabe von PC Player plus wurde leider von einem Virus heimgesucht, der in letzter Sekunde ein Schlupfloch auf das CD-ROM fand. Viele unserer Leser (darunter alle Abonnenten) wurden sofort mit Virenkiller-Software versorgt. Wenn Sie das Shareware-Spiel »Madragon« aufgerufen haben, ist der Virus auch in Ihrem PC aktiv. Für diesen Fall wurde entsprechende Anti-Viren-Software auf unserer CD gespeichert. Haben Sie diesen Monat die PC Player ohne CD gekauft, schicken wir Ihnen die Anti-Viren-Software für Ausgabe 4/95 selbstverständlich kostenfrei zu; teilen Sie uns nur auf einer Postkarte Ihre Adresse mit. Weitere Informationen zu dem kleinen Störenfried finden Sie auf dem CD-ROM selbst.

CD-ROM-Probleme lösen

Das CD-ROM wurde von uns sorgfältig getestet. Alle Demos wurden auf mehreren Konfigurationen ausprobiert. Mit den aktuellesten Versionen von fünf Virenscannern wurde das ROM auch komplett auf Viren überprüft (gründlicher denn je...). Trotzdem kann der DMV-Verlag keine Haftung für Schäden übernehmen, die aus der Nutzung von Spieledemos auf dem CD-ROM entstehen. Bitte lesen Sie auch unbedingt die Hilfe-Texte in unserem Menü, die weitere Tips zur Problembeseitigung geben.


Beklemmende Science-fiction-Athmosphäre bei »Bioforge«

Wenn das CD-ROM defekt ist, also ein Lesefehler es umöglich macht, das CD-ROM zu benutzen, tauschen wir es gerne um. Senden Sie die defekte CD an

PC Player, CD-Umtausch,
Gruber Str. 46a,
85586 Poing

in der Regel erhalten Sie innerhalb von einer Woche Ersatz. Sollte allerdings nur ein einzelnes Programm bei Ihnen nicht funktionieren, können wir Ihnen leider nicht weiterhelfen; für die einzelnen Demos sind die jeweiligen Programmierer verantwortlich – wir haben nur Einfluß auf unsere Eigenproduktionen.

Wenn Sie weitere Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte unter obiger Adresse schriftlich an die Redaktion oder nutzen Sie unsere neue EMail-Adresse (über Internet und CompuServe erreichbar): »CDROM@pcplayer.mhs.compuserve.com« **(bs)**

AKTUELLE MELDUNGEN

PILOTEN-TALK IN DEUTSCH

Auch die Videosequenzen wurden bei »U.S. Navy Fighters« eingedeutscht

Ein Weilchen hat's gedauert, doch jetzt ist die komplett deutschsprachige Version von »U.S. Navy Fighters« lieferbar. Wer in den Genuß der deutschen Missionsbriefings (inklusive Sprachausgabe) kommen will, kann seine englische Version für 35 Mark (Vorkasse, Verrechnungsscheck) upgraden. Die alte Original-CD geht zusammen mit dem Scheck an: Korona-Soft, Postfach 3115, 33261 Gütersloh.

FLIPPER-BAUKASTEN

Ikarion arbeitet mit »Pinball Wizard 2000« an einem handfesten Flipper-Construction-Set. Das fertige Programm soll neben vier kompletten Flippertischen einen professionellen Editor enthalten, mit dem Sie auch komplexe Tische mit Rampen und Multiball-Funktion selber bauen können. Haben Sie den Flipper fertiggestellt, kompiliert Pinball Wizard daraus eine Stand-Alone-Version, die Sie kostenlos an Freunde und Bekannte weitergeben dürfen.

Ab Mai soll es mit der heimischen Flipper-Konstruktion losgehen; die erste Demoversion eines fertigen Tisches finden Sie übrigens diesen Monat auf auf dem CD-ROM von »PC Player plus«.

»Industrial Revolution« ist einer der Beispiel-Tische aus »Pinball Wizard 2000«

PIZZABOX & MULTIPANEL

Wer beim Wort »Vobis« immer noch an das Image eines einfallslosen Discounters denkt, sollte sich spätestens jetzt eines Besseren belehren lassen. Dort hat ein Entwicklungsteam zwei neue Hardware-Produkte entworfen, auf die Computerspieler schon seit Jahren warten.

Wenn Ihr Computergehäuse groß und häßlich auf dem Schreibtisch steht oder als schwer erreichbarer Tower unter der Tischplatte wohnt, hilft das »Vobis Sidecar« weiter. Dies ist ein Mini-PC-Gehäuse, welches CD-ROM und Diskettenlaufwerk, Anschlüsse für die Soundkarte, Netzschalter, serielle Schnittstellen und einen Joystickanschluß enthält. Diese »Pizzabox« paßt bequem unter den Monitor des PCs; den Rest der Hardware können Sie dann verstecken. Rund 250 Mark soll das Sidecar inklusive Steckkarte und allen Anschlußkabeln kosten (CD-ROM und Diskettenlaufwerk exklusive) und ab April erhältlich sein.

Erst im Juni ist mit dem »Multipanel« zu rechnen: Dabei handelt es sich um eine Standard-Blende, die in jedes PC-Tower-Gehäuse mit einem freien 5,25-Zoll-Schacht geschraubt werden kann. Statt eines Laufwerks stehen jetzt aber an der Vorderseite des PCs eine serielle Schnittstelle, der Gameport und Soundkarten-Anschlüsse zur Verfügung. Gerade wer öfter mal den Joystick wechselt, wird das Multipanel zu schätzen wissen.

Für den September plant Vobis sogar eine Fernbedienung für PCs. Via Infrarot soll das kleine Gerät die Aufgaben von Maus, Tastatur und Joystick auf bis zu 15 Meter Entfernung drahtlos übernehmen können.

SPIELEHITS FÜR WENIG GELD

Virgin macht es Sammlern von Spieleklassikern nicht leicht: Sollen sie 120 Mark für die CD-ROM-Spielesammlung »Temptation« ausgeben, die immerhin »7th Guest«, »Hand of Fate« (Kyrandia 2), »Indy Car Racing« (mit allen Zusatzkursen) und »Lands of Lore« enthält? Oder kaufen Sie die Spiele in der neuen Budget Reihe »The White Label« einzeln? Bei Preisen zwischen 25 und 40 Mark pro Titel sind hier außerdem noch »Conspiracy«, »Dune« und »Legend of Kyrandia« erhältlich. Die auf CD-ROM erscheinenden Spiele liegen (soweit vorhanden) als deutsche Versionen vor. Insbesondere der Schlagerpreis von 24,95 Mark für »7th Guest« sollte für Aufsehen sorgen.

Auch bei Electronic Arts stellt man ältere Programme zu Sonderpreisen wieder in die Händlerregale. Um die 30 Mark sollen die folgenden Titel auf CD-ROM kosten: »Privateer«, »Strike Commander«, »SSN Seawolf«, »Populous 2 & Powermonger« (auf einer CD), »Wing Commander II«, »Shadowcaster«, »Syndicate Plus«, »Kasparov's Gambit« und rechtzeitig zu »Airs« Rückkehr in die NBA: »Jordan in Flight«.

SPIELEMESSE IN ÖSTERREICH

Auf nach Wien: Vom 19. bis 21. Mai werden auf dem Wiener Messegelände die neuesten Computerspiele und Lernprogramme vorgestellt. Auf 2.500 Quadratmetern Ausstellungsfläche findet die »Austro Games« statt.

TATORT COMPUTER

Am 7. Mai werden in der ARD wieder Verbrecher gejagt; der Tatverdächtige im Tatort-Krimi »Mord im Park« ist ein Bankanstellter, der gerne mal ein Computerspielchen wagt. Für die »lebensechte« Kulisse sorgten die Programmierer von Dongleware (»Bolo«): Speziell für den Krimi angefertige Grafiken sollen Computerspiele auf dem Macintosh und einem Atari-TT-Computer simulieren.

KURZ & BÜNDIG

+++ 7th Level kaufte Merit Software das Entwicklerteam »Distant Thunder« ab; gleichzeitig erwarb 7th Level die Rechte an »G-Nome« und »Walled City«, die damit nicht mehr über Merit erscheinen werden.

+++ Mindscape hat in den USA »Aliens« vorgestellt. Das Spiel wurde in Zusammenarbeit mit Dark Horse Comics entwickelt und hat mit den Kinofilmen nur die Aliens selbst gemeinsam; die Story und die anderen Charaktere sind brandneu.

+++ Miramax verfilmt die Jagd auf Kevin Mitnick, den Hacker, den das FBI zwei Jahre lang jagte und der unter anderem 20.000 Kreditkarten-Konten elektronisch »gestohlen« hat. Die Story wird von den FBI-Untersuchungsbeamten selbst geliefert.

+++ Der 2. September wird der »Saturnday«: Sega will an diesem Tag in den USA das neue Videospiel »Saturn« ausliefern. Sony plant, seine »Playstation« ebenfalls Anfang September nicht nur in den USA, sondern auch in Deutschland verfügbar zu haben.

+++ Die neue Filmfirma von Steven Spielberg, Dreamworks SKG, hat prominente Unterstützung erhalten: Microsoft-Mitbegründer Paul Allen will 500 Millionen Dollar investieren und wird damit knapp 20 Prozent an dem Studio besitzen. Mit Microsoft gemeinsam sollen bis Ende 1996 eine Reihe von Spielen auf CD-ROM programmiert und vertrieben werden.

PC PLAYER

LESER-TOP 25



Platz	Titel / Hersteller	PC PLAYER-WERTUNG
1	(1) WING COMMANDER 3 Origin	89 %
2	(5) MAGIC CARPET Bullfrog/Electronic Arts	92 %
3	(4) SYSTEM SHOCK Looking Glass/Origin	91 %
NEU 4	(-) DESCENT Interplay	90 %
5	(7) NHL HOCKEY '95 Electronic Arts	90 %
6	(2) DOOM 2* id Software	83 %
7	(8) REBEL ASSAULT LucasArts	86 %
8	(3) TIE-FIGHTER LucasArts	85 %
9	(10) WARCRAFT – ORCS & HUMANS Blizzard/Interplay	83 %
10	(6) COLONIZATION Microprose	88 %
11	(12) NASCAR RACING Papyrus/Virgin	88 %
12	(13) LITTLE BIG ADVENTURE Adeline/Electronic Arts	82 %
13	(17) KYRANDIA 3 – MALCOLM'S REVENGE Westwood/Virgin	80 %
14	(20) THEME PARK Bullfrog/Electronic Arts	88 %
NEU 15	(-) CYBERIA Interplay	79 %
16	(15) DIE SIEDLER Blue Byte	83 %
17	(16) TRANSPORT TYCOON Microprose	82 %
18	(24) SIM CITY 2000 Maxis	90 %
19	(18) FIFA SOCCER Electronic Arts	85 %
NEU 20	(-) HERETIC id Software	77 %
NEU 21	(-) DARK FORCES LucasArts	84 %
22	(9) BATTLE ISLE 2 Blue Byte	85 %
23	(-) ACES OF THE DEEP Dynamix	78 %
24	(23) PRIVATEER Origin	85 %
NEU 25	(-) EARTHSIEGE Dynamix	74 %

* Dieses Spiel wurde mittlerweile in Deutschland indiziert und darf Jugendlichen unter 18 Jahren nicht zugänglich gemacht werden.
Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: März 1995.

Verkaufscharts CD-ROM



1	(1) Wing Commander 3 – Heart of the Tiger	Origin
2	(-) Alone in the Dark 1 + 2	Infogrames
3	(3) Wings of Glory	Origin
4	(-) Descent	Interplay
5	(2) King's Quest 7	Sierra
6	(-) Panzer General	SSI
7	(4) Cyberia	Interplay
8	(5) Colonization + Civilization	Microprose
9	(7) Magic Carpet	Bullfrog/Electronic Arts
10	(-) Creature Shock	Argonaut/Virgin

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: März 1995.

Verkaufscharts Diskette



1	(1) Bundesliga Manager Hattrick	Software 2000
2	(4) Hanse – Die Expedition	Ascon
3	(3) Aladdin	Virgin
4	(2) König der Löwen / The Lion King	Virgin
5	(-) Panzer General	SSI
6	(6) Die Siedler	Blue Byte
7	(5) NASCAR Racing	Papyrus/Virgin
8	(7) SimCity 2000	Maxis
9	(4) Descent	Interplay
10	(10) Seawolf	Electronic Arts

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: März 1995.

Beste »Nicht-Spiele-Software«

1	(1) Corel Draw
2	(2) OS/2 Warp
3	(3) Microsoft Word 6.0
4	(-) Norton Commander 4.0
5	(-) Ami Pro



Quelle: Leserzuschriften an PC Player. Erhebungszeitraum: Februar/März 1995.

Die besten Spiele-Anleitungen

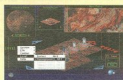
1	Wing Commander 3
2	Theme Park
3	Die Siedler
4	TIE-Fighter
5	SimCity 2000



Quelle: Leserzuschriften an PC Player. Erhebungszeitraum: Februar/März 1995.

Flop 5: Die größten Enttäuschungen

1	(1) Outpost
2	(2) Bundesliga Manager Hattrick
3	(4) Creature Shock
4	(-) ran-Trainer
5	(-) Wings of Glory



Quelle: Leserzuschriften an PC Player. Erhebungszeitraum: Februar/März 1995.

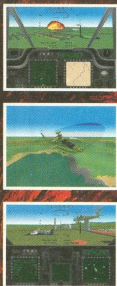
Ihre Stimme zählt! Jeden Monat starrt die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit - je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.

Bewaffnet und gefährlich.....



APACHE LONGBOW

Apache-Longbow.... beispiellos detaillierter, wirklichkeitsgetreuer Fronteinsatz und Spielplan - vom Schnellstart-Szenario - jeder gegen jeden - bis zu anspruchsvollen tatsächlichen Einsätzen.... Apache-Longbow beherrscht das Schlachtfeld Tag und Nacht.





Auf CD-ROM erhältlich.

Digital Integration Limited, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Camberley, Surrey, GU15 3AJ. England.



Test: »LexiROM«

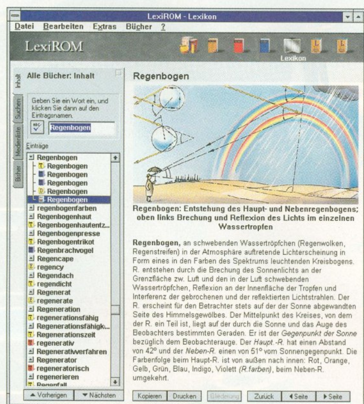
MAN SPRICHT DEUTSCH

Wenn schon, denn schon: Microsofts virtuelles Bücherregal »LexiROM« enthält gleich fünf komplette Wörterbücher und ein dreibändiges Universallexikon, vereint durch die gemeinsame Benutzeroberfläche.



Jagen Ihnen Fremdwörter wie »Bruxismus«, »Vidimation« oder »Stupor« eiskalte Schauer über den Rücken? Trösten Sie sich, denn dann leiden Sie zumindest nicht an letzterem und erhalten sicherlich auch über das Fehlen von ersterem schnell zweiteres. Wenn Sie jetzt noch an einer akuten Papierallergie leiden, sind Sie der ideale Anwender vom »LexiROM«, der deutschen Ausgabe von Microsofts »Bookshelf«-CD. Sie enthält nämlich neben einem Fremdwörterlexikon einen Rechtschreib-Duden, eine Synonym-Sammlung, die Wörterbücher Deutsch-Englisch, Englisch-Deutsch und ein dreibändiges Nachschlagewerk; namentlich »Meyers Universal Lexikon«. Mit einer derartigen Wissensanhäufung dürften Sie selbst auf vertrackteste Fragen antworten können, wie etwa »Aus was besteht ein Regenbogen?«. Ihren besten Flirtspruch ins Englische zu übersetzen, wird Ihnen damit wohl ebenso leichtfallen, wie zehn sinnvolle Synonyme für das Wort »Computer« zu finden.

Präsentiert wird dieser neuzeitliche Weisheits-Tempel mit einer verhältnismäßig trockenen und sachlichen Windows-Benutzeroberfläche, wobei Sie die einzelnen Bücher fein säuberlich angeordnet in der Kopfleiste finden, in der sie geduldig auf Ihren Mausklick warten. So erkennen Sie schnell, wo Sie gerade virtuell herumblättern, denn das aktive Buch erscheint tatsächlich als geöffnetes an seinem Platz.



LexiROM machts möglich: Endlich lassen sich auch die kompliziertesten Fragen von naseweisen Sprößlingen beantworten

Wer suchet, der findet

Das Hauptaugenmerk bei der Bedienung gilt den Suchfunktionen. Alle Bücher lassen sich beispielsweise zu einem einzigen Mega-Wälzer bündeln, in dem Sie nach Eingabe eines Suchbegriffs alle möglichen Verknüpfungen geliefert bekommen. Auch andere Gruppierungen sind erlaubt, wie etwa die Suche im Lexikon und im Fremdwörterbuch, wenn Sie nur einen schwierigen Terminus erklärt haben wollen. Es gibt zwei Arten, einen Begriff zu finden: Über die flinke Inhaltssuche, die stur die Haupteinträge alphabetisch abklappert und die übergreifende, leistungsfähige Volltextsuche, die wirklich alles durchstöbert. Hierbei sind sogar »reguläre Ausdrücke« erlaubt, also Konstruktionen mit Joker-Platzhaltern wie »*« (ersetzt beliebig viele Zeichen) und »?« (ersetzt eins). Geben Sie etwa »L*cht« ein, erhalten Sie alles von »Licht« bis »Lockenpracht«. Trotz der immensen Datenmenge, die bei derartig »weichen« Suchoperationen verarbeitet werden muß, arbeitet LexiROM erstaunlich schnell. Mehr als ein paar Sekunden muß man selten warten und das auch nur, wenn man in allen Büchern sucht und derartige Wildcards einsetzt.

Sprechende Bücher

Über die Funktion »Medienliste« fischen Sie Multimedia-Einträge mit Bild-, Ton- oder gar Videomaterial aus dem Daten-

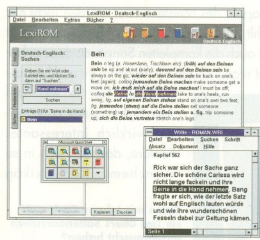
wust. Diese finden sich natürlich nur im Universallexikon, mit einer Ausnahme: Die PC-Ausgabe von Langenscheidts Englisch-Deutsch-Wörterbuch bietet Ihnen zu ausgewählten Begriffen Sprachausgabe; zwar wahlweise mit britischem oder mit amerikanischem Akzent.

Insgesamt befinden sich mehr als 2000 Bilder, Sound- und MIDI-Dateien auf der CD, ebenso wie 100 kurze Animationen und Videos. Unter dem Eintrag »deutsche Geschichte« finden Sie beispielsweise einige Kurzfilme vom Ersten Weltkrieg bis zum Mauerfall 1989. Bekannte Komponisten werden mit Klangbeispielen vorgestellt und Maler mit einem prägnanten, für sie charakteristischen Bild. Das LexiROM läßt sich aber keinesfalls mit »Encarta« vergleichen, das ebenfalls von der Gates-Company stammt, aber eine ganz andere Zielgruppe anspricht. »Encarta« quillt über mit Multimedia-Material, das mit einer verspielten, bunten Oberfläche und teilweise wirren Kreuz- und Querverweisen angesprochen wird. Das Motto »Faszination Wissen« ist dort angesagt, während das weniger schillernde LexiROM mit über 450.000 Stichwörtern glänzt.

Kein Glück allein

Dem ernsthaften Profi-Anspruch gerecht werden wollend, hat Microsoft die sogenannte »Quick-Shelf«-Funktion vorgesehen, die die Verbindung zu anderen Windows-Anwendungen herstellt. Das geht so: Nehmen wir an, Sie lesen einen schwierigen Text aus einer Mailbox oder einem elektronischen Forum. Wenn Sie mehr über einen Begriff wissen möchten, markieren Sie diesen einfach per Maus und klicken dann auf das Buch in der »Quick-Shelf«-Symbolanzeige, in dem der Begriff gesucht werden soll. LexiROM wird gestartet und liefert Ihnen die gewünschte Information, sofern vorhanden. Das funktioniert überraschend gut und ist durchaus praktikabel zu handhaben, denn es dürfen sogar ganze Satzteile wie etwa komplette Redewendungen markiert werden. So übersetzen sich kuriose Englisch-Idiome wie »It's raining cats and dogs« nicht etwa in »Haustier-Niederschlag«, sondern in »Es regnet in Strömen«.

Bewähren dürfte sich das LexiROM auch bei der Lektüre von Texten auf Papier. Da die Inhaltssuche quasi in Echtzeit vonstatten geht, gibt man unbekannte Wörter, ob deutsch oder englisch, flink über die Tastatur ein und sieht das Ergebnis



Mit dem »Quick-Shelf« verbinden Sie das LexiROM mit beliebigen Windows-Anwendungen. Einfach den gewünschten Text markieren und ein Wörterbuch anklicken, schon erscheint die gewünschte Info.



Kunstinteressierte Anwender finden zu vielen Malern charakteristische Bilder und knappe, lexikontypische Informationen über Werk und Leben

Die leistungsfähige, schnelle Volltextsuche ist eine große Stärke des LexiROM. Sie können dabei bestimmen, in welchen Büchern gesucht werden soll und nach welchen Mediengruppen.

sekundenschnell am Bildschirm. Dies ist allemal komfortabler, als ein Wörterbuch aus dem Regal zu holen, umständlich darin herumzublättern und den Begriff dann trotzdem nicht zu finden.

Wer das englischsprachige »Microsoft Bookshelf« kennt und mit einem Blindkauf von LexiROM liebäugelt, sollte allerdings vorsichtig sein. Das »Bookshelf« gibt es schon seit einigen Jahren und enthält abwechslungsreiche Titel wie einen Atlas, ein Herkunftswörterbuch, eine Persönlichkeiten-Chronik, eine Zitatensammlung, eine Enzyklopädie, einen Welt-Almanach und einen Thesaurus. Hier ist also deutlich mehr abwechslungsreiche, breitgefächerte Unterhaltung geboten, während das LexiROM viel mehr den praktischen, alltäglichen Nutzwert betont – das aber komplett in Deutsch.

Wer also handfeste Informationen will, die schnell und bequem zugänglich sind, liegt mit dem LexiROM richtig. Der rund 400 Mark teure Silberling spart zwar viel Platz im Regal, lohnt sich durch den mächtig hohen Preis nur für Anwender, welche die gebotenen Informationen auch wirklich intensiv nutzen. Leute mit reinem Multimedia-Spieltrieb und guten Englischkenntnissen greifen eher zu »Encarta«: Dort wird Allgemeinwissen unterhaltsamer vermittelt – und das zum halben Preis. **(mk)**

lexi-ROM

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
■ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	Lexika/Wörterbücher
Hersteller:	Microsoft
Ca.-Preis:	DM 400,-
Festplatte:	ca. 1 MByte
CD-ROM:	ca. 520 MByte
Anleitung:	Deutsch; befriedigend
Programmtext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Deutsch/Englisch; gut
Grafik:	Gut
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Gut

GESAMTWERTUNG: 80



BOB DYLAN

HIGHWAY 61 INTERACTIVE

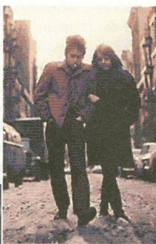




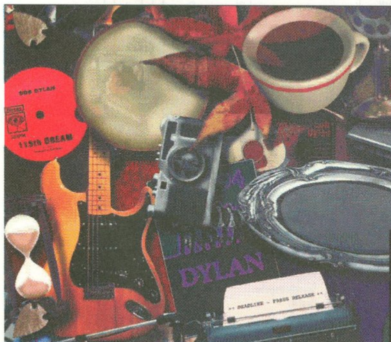
Willkommen in der Welt des Robert Zimmermann, der eine ganze Nation durch ein paar markante Gitarrenriffs, politische Texte und Flower-Power-Attitüde ins Wanken brachte.

Bob Dylan hat für sein Land mehr getan als Robert Nixon. Gewagte Behauptung? Vergleichen wir doch mal: Nixon setzte den ersten Vertrag für internationale Abrüstung (das SALT-Abkommen) auf, schickte seine Landsleute nach Vietnam (was die Beerdingungsinstitute und Waffenhändler freute) und lieferte den Stoff für einen spannenden Krimi namens »Watergate«, den er eigentlich nicht veröffentlichen wollte. Dylan dagegen schuf Songs wie »Like A Rolling Stone«, »I'll Be Your Baby Tonight«, »Highway 61 Revisited«, »Lay, Lady Lay«, »Knockin' On Heavens Door«, »All Along The Watchtower« und »I Shall be Released« (um nur einen Bruchteil seiner Hits zu nennen). Damit steht fest: Dylan hat mit seinen Songs mehr Leute zum Denken gebracht als Nixon mit seinen gesammelten Reden. Das allein macht Dylan zum Sieger nach Punkten. Und das einzige, was man der lebenden Legende wirklich übel nehmen kann, ist die Lagerfeuerschnulze »Blowin' In The Wind« – aber schließlich passiert jedem mal ein Schnitzer.

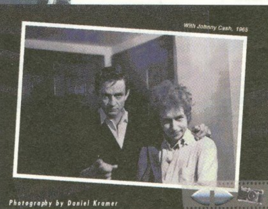
Robert Zimmerman wurde in den späten 50er Jahren erwachsen, als Protestsänger noch nicht organsisiert Grün wählten, geringelte Wollpullis trugen und zuckerige Öko-Riegel kauten. Im Gegenteil: Als Folksänger hatte man Anfang der 60er in New Yorks Greenwich Village ausgesprochen wenig zu beißen. Der junge Sänger, der gerade mit seinen Eltern von Minnesota nach New York gezogen war, gehörte zur ewig hungrigen amerikanischen Kaffeehaus-Boheme der frühen 60er Jahre. Beeindruckt von der Durchschlagskraft der Folkmusik von Butch Hancock oder Woodie Guthrie, nannte er sich in Bob Dylan um, stöpselte seine Gitarre in einen Verstärker und komponierte Songs. Seit mehr als 30 Jahren ist Dylan mittlerweile im Geschäft; nun darf er miterleben, wie seine Songs für den Digi-Freak aufbereitet werden – auf CD-ROM, versteht sich. Immerhin hat er das Projekt abgesegnet, außerdem wirkte er bei der Auswahl der Songs mit. Für die Benutzeroberfläche hat man sich diesmal etwas Besonderes einfallen lassen: Eine sorgfältig erstellte Collage, die sich über mehrere Bildschirme erstreckt. Sie besteht aus Kaffeetassen, Telecastern, abgerissenen Konzertkarten, Fotos, Zeitungsausschnitten, Schreibmaschinen, dem unvermeindlichen Peace-Zeichen und anderen Devotionalien der 60er-Jahre. Verändert sich der Mauszeiger, während man über die Bilder fährt, so ist etwas »darunter« versteckt, das sich anklicken läßt. Dabei ist es völlig egal, in welcher Reihenfolge man sich die Ereignisse ansieht.



Klicken wir spaßeshalber auf die Gitarre. Es erscheint die komplette Diskographie des Meisters. Hier werden nicht nur alle Titel ausgezählt, die Dylan komponiert oder bearbeitet hat, man bekommt auch die kompletten Songtexte dazu geboten. Außerdem hat man sich die Mühe gemacht und herausgetüftelt, wer in welchem Jahr Dylan-Songs coverte – ein wirklich interessantes Feature, das man sich in so manchem Rocklexikon



Das Hauptmenü: Durch das Anklicken einzelner Gegenstände verzweigen Sie zum entsprechenden Thema



Dylan mit Johnny Cash – ob sie Tips übers Saitenaufziehen ausgetauscht haben?

Song Lyrics & Covers

List of Songs

John Brown
John Wesley Harding
Jokerman
Just Allow Me One More Chance
Just Like A Woman
Just Like Tom Thumb's Blues
Katie's Been Gone
Kingsport Town
Knockin' On Heaven's Door
Last Thoughts On Woody Guthrie

Song Lyrics
Main Menu
Albums in Depth
Collage

Cover Artists

1989 Randy Crawford
1990 Sisters of Mercy
1991 Guns & Roses
1991 Resurrection Singers
1991 Sandy Denny
1992 Beth Chorneau Trio
1993 30th Anniversary Tribute Finale
1993 Public Nuisance
1993 Toni Vescoli
1994 Cody

Die Song-Bibliographie ist erfreulich ausführlich geraten

wünscht. Erfreulicherweise wurde viel Musik auf die CD-ROM gepackt. Zehn komplette Songs gibt's zu hören; außerdem kann man 42 Songs anspielen (meistens wird ein 10- bis 20-sekündiger Schnipsel geboten).

Ähnlich wie in »Prince Interactive« klickt man sich von Raum zu Raum, untersucht die Schaufenster des »Art Bazaar«, nimmt den Altar der »South Manhattan Baptist Congregational Church« unter die Lupe oder besucht den Coffee-Shop »The Onion«, in dem Dylans Karriere begann. Hier finden Sie jede Menge Soundschnipsel, Interviews oder kleine Filmausschnitte, durch die man einen guten Überblick der Zeit und Leute bekommt. Vier komplette Dylan-Videos und jede Menge Filmchips lassen Zeitzeugen oder Bewunderer zu Wort kommen. Wer genauer hinsieht, wird viele bekannte Gesichter wiedererkennen – leider muß man wegen der dürftigen Qualität der Videos raten, wer gerade seinen Senf abgibt. Weitere Highlights der CD-ROM sind bislang unveröffentlichte Zeichnungen und Gemälde des Meisters, sowie eine Zeitschiene, auf der alle wichtigen Stationen im Leben Dylans festgehalten wurden.

»Highway 61 Interactive« ist nicht ausschließlich für Dylan-Freaks interessant. Fast schon das Gegenteil ist der Fall: Die Super-Kenner werden auf der CD-ROM außer der guten Bibliographie und einer bis dato unveröffentlichten Version von »House Of The Rising Sun« (als Audio-Track) wenig neuen Stoff finden. Trotzdem: Diese interaktive Biografie ist einfach zu schnuckelig aufgemacht, als daß man sie sich als Fan entgehen lassen kann. Wer sich vom Phänomen Dylan bezaubern lassen will und einen guten Überblick über die Kulturgeschichte der 60er sucht, sollte auf jeden Fall mal in die CD-ROM reinriechen.

(Anatol Locker/hl)

bob dylan: highway 61 interact.

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	■ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Super VGA.

Programm-Typp:	**Musiker-Biographie**
Hersteller:	**Grafix**
Ca.-Preis:	**DM 130,–**
Festplatte:	**ca. 1 MByte**
CD-ROM:	**ca. 600 MByte**
Anleitung:	**Englisch; befriedigend**
Programmtext:	**Englisch; gut**
Sprachausgabe:	**Englisch; sehr gut**
Grafik:	**Gut**
Sound:	**Sehr gut**
Bedienung:	**Gut**

GESAMTWERTUNG: 70

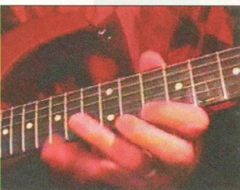


BIS SICH DIE SAITEN BIEGEN

Gitarre lernen, aber wie? Flitzefinger Paul Gilbert von »Mr. Big« zeigt Ihnen per CD-ROM die richtigen Griffe.

Nachwuchsgitarristen kennen das Problem: Da sieht man das neueste Video der Rockgötter XY, kriegt ob der Fingerfertigkeiten des langhaarigen Gitarreros den Mund nicht mehr zu und hat nur noch einen Wunsch – das will ich auch können! Also nimmt man das Video auf VHS auf, spult immer wieder an die Stelle mit dem Solo und ärgert sich über die blöden Kameraleute, die lieber die blonde Mieze als den bestaunten Flitzefinger vor die Linse holen. Das hat wohl auch die Jungs vom »Münchner Gitarren Institut« genervt, worauf sie kurzerhand eine Reihe von CD-ROMs herausbrachten, mit denen das Fingerspiel der Profi-Gitarristen auch den Einsteigern näher gebracht wird.
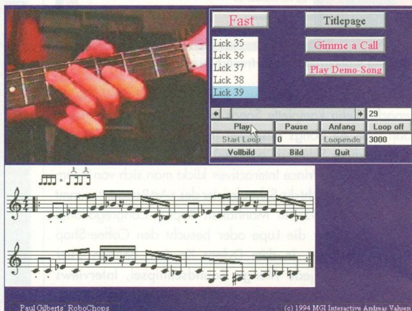
Paul Gilbert, seines Zeichens Saitenzupfer der US-Rocker »Mr. Big« (»To be with you«), kassierte nicht nur haufenweise Preise als bester Gitarrist, sondern stellt auch seine Künste in den Dienst einer CD, auf der er sein Können weitergibt. Fast 40 Licks, also kurze Riffs, zockt er auf seiner Klampfe, und zwar einmal in der atemberaubenden Originalgeschwindigkeit und einmal extrem langsam. So blickt man Paul entspannt auf die Finger, orientiert sich noch einmal an den Noten am unteren Bildschirmrand und legt selbst los. Wer es sich zutraut, dudelt mit Mr. Gilbert im selben Tempo über die Saiten, bis die Fingerkuppen glühen. Haben Sie Probleme mit bestimmten Stellen des Licks? Kein Problem, denn eine praktische Loop-Funktion spielt Ihnen auf Wunsch immer wieder die kritische Stelle vor.



Auf Wunsch sieht man die Videos auch im Vollbildmodus

Die Reichweite der Unterrichts-Licks reicht von grundlegenden Elementen für das Solospiel über Tonleitern bis zu Rhythmus-Riffs. Wer sich der Aufgabe gewachsen fühlt, darf mit Paul Gilbert und einer Band als Unterstützung eine Runde jammen. Dabei werden wieder einige der Übungen verwendet und anhand eines eigens von Paul komponierten Songs kombiniert. Allerdings sollte man schon über eine gewisse Erfahrung mit der Gitarre verfügen, denn Einsteiger sind bei den komplizierteren Licks völlig überfordert.

Derartige Gitarren-Kurse gibt es schon seit geraumer Zeit auch als VHS-Videos, doch liegt der Vorteil des Mediums CD-ROM auf der Hand: Mit Hilfe der Loop-Funktion läßt sich so problemlos ein gewünschter Ausschnitt aus einem Lick definieren und immer wieder darstellen, ohne daß Sie umständlich das Videoband zurückspulen müssen, was weder dem Band noch Ihrem Gemüt gut tut. Außerdem werden auf dem Bildschirm zusätzlich die Noten dargestellt, so daß Gitarristen mit Notenerfahrung noch besser zurecht kommen.



Alles auf einen Blick: Paul Gilberts Finger und die zu spielenden Noten.

Fazit: Für Fortgeschrittene, die immer schon wissen wollten, wie Paul Gilbert seine Soli zaubert, ist das CD-ROM ein gefundenes Fressen. Auch wer nicht unbedingt Fan von Mr. Big ist, sich aber für die amerikanische Schule im Stil von Produzent Mike Varney interessiert, kann zugreifen. Voraussetzung sind allerdings eine gewisse Fingerfertigkeit und das Grundwissen über Techniken wie Bendings, Pull-Offs oder verschiedene Picking-Stile.

Die Selbstverständlichkeit, mit der Paul Gilbert mit diesen Begriffen um sich wirft, ist erst für Fortgeschrittene verständlich. Wer sich mehr für Blues- und Jazzgitarre interessiert oder Blues-Piano lernen will, findet beim Münchner Gitarren Institut weitere CD-ROMs, die ähnlich gut aufgemacht sind. (fs)

paul gilbert's masterclass

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	Interaktiver Gitarren-Kurs
Hersteller:	Münchener Gitarren Institut
Ca.-Preis:	DM 130,–
Festplatte:	ca. 2 MByte
CD-ROM:	ca. 170 MByte
Anleitung:	Deutsch; gut
Programmtext:	Deutsch; befriedigend
Sprachausgabe:	Englisch; wenig
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut

GESAMTWERTUNG: 70

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 21188
Ladenöffnungszeiten: Mo - Fr: 9.⁰⁰ - 18.⁰⁰ Uhr, Sa: 10.⁰⁰ - 13.⁰⁰ Uhr
Versand 99 GmbH · Bergrather Straße 16 a · 52249 Eschweiler

IBM/PC 3,5" HD

Titel		Preis
Aces of the Deep	V	79,99*
Across the Rhine	V	89,99*
Aladdin	A	59,99
Alien Breed	A	54,99
Alien Legacy	A	67,99
Alien Olympics	**V**	**59,99**
Anstoss	V	67,99
Anstoss World Cup Edition	V	54,99
Armoured Fist	**V**	**84,99**
B 17	A	35,99
Battle Bugs	V	67,99
Battle Isle 2	V	79,99
Battle Isle 1 Data 2	**V**	**39,99**
Battle Team	**V**	**39,99**
Battledrome	A	39,99
Battletoads	A	59,99*
Big Red Adventure	V	69,99
Biing!	V	79,99*
Blackhawk	V	69,99
Bundesliga Manager 3 Hattrick	V	87,99
Bundesliga Manager 3 Supporter	**V**	**49,99**
Bureau 13	**V**	**79,99**
Cannon Fodder 2	A	59,99
Caribbean Disaster	V	79,99*
Chaos Engine	A	54,99
Civilization	V	94,99
Civil War	V	i.Vorb
Chartbreaker	V	69,99*
Classic Power Compil.	V	79,99
(Aces of the Pacific, Incredible Machine, Space Quest 5)		
Colonization	V	89,99
Combat Classics 2	A	67,99
(F19 St.Fighter, Pacific Island, Silent Service 2)		
Combat Classics 3	A	69,99
(Campaign, Gunship 2000, History Line 1914 - 1918)		
Complete Chess System 2 (auch Win.)	V	87,99*
Corridor 7	A	35,99
CyClones	A	79,99*
Dangerous Streets	A	49,99*
Dark Sun 2-Wake of the Ravager	A	79,99*
Dark Sun 2	**E**	**79,99**
Das schw. Auge (Schicksalskl.)	V	79,99
Das schw. Auge 2 (Sternen.)	V	79,99
Das schw. Auge 2 Speech Pack	V	35,99
David Leadbetter´s Golf	E	35,99
Delphine Classic Collection	A	54,99
(Another World, Cruise for a Corpse, Flashback, Future Wars, Operation Stealth)		
Delta V	V	79,99*
Der Baulöwe (für Windows)	V	87,99
Der Clou	V	79,99
Der Clou - Die Profidiskette	V	39,99*
Descent	**A**	**79,99**
Desert Strike	E	59,99
Die Box	V	47,99
(Burntime, Dynatech, Whale´s Voyage)		
Die Siedler	**V**	**69,99**
Dime City	V	79,99*
Discworld	**A**	**79,99**
Dogfight	A	35,99
Doppelpaß (Anstoss+W. C. Edition)	V	79,99
Dungeon Hack	V	79,99
EarthSiege	V	87,99
Earthsiege Miss. Disk	V	49,99*
Ecstatica	V	74,99
Eight Ball DeLuxe 2	A	54,99
Elite 3 - First Encountgers	V	79,99*
Empire DeLuxe	V	67,99
Erben der Erde Die große Suche	V	79,99
Eye of Beholder 2	V	35,99
Eye of Beholder 3	V	79,99
F - 117 A Nighthawk	A	35,99
F - 15 Strike Eagle 3	A	35,99
F-14 - Fleet Defender Plus	A	69,99
Falcon 3.0	**A**	**35,99**
Fields of Glory	**V**	**35,99**
FIFA International Soccer	V	69,99
Flight Commander 2	E	79,99
Formular One Grand Prix	A	35,99
Fritz 3	V	149,99
Flight of the Amazon Queen	V	74,99*
Flugsimulator 5.0	V	134,99
FS 5.0 Nr. 1-6 Deutschland je	V	39,99
FS5.0 - Designer	V	59,99
FS5.0 Scenery - Karibik	E	49,99
FS5.0 European Disk 1	**A**	**54,99**
Guilty	**A**	**59,99**
Gunship 2000	A	35,99
Hanse - Die Expedition	V	39,99
Harrier Jump Jet	a	35,99
Hattrick !	V	79,99*
History Line 1914 - 1918	**V**	**49,99**
Höhlenwelt	V	i. Vorb.*
Hugo	**V**	**59,99**
Hokum KA - 50	**A**	**74,99**
Indiana Jones 4	V	47,99
Innocent II	A	54,99*
Jungle Strike	E	74,99*
Klik´n Play	**V**	**87,99**
Kick Off 3-European Challenge	V	54,99
King´s Quest 6	V	79,99
Kingdoms of Germany	V	69,99*
Kingpin (Arcade Sports Bowling)	A	28,99*
König der Löwen (Lion King)	A	59,99
Legends of Valour	**A**	**26,99**
Leisure Suit Larry 6	V	74,99
Links 386 PRO	A	89,99
386 PRO Zusatzdiskette je	E	44,99
Litil Divil	A	69,99
Lode Runner-Legend returns	V	69,99
Lollypop	A	74,99
Lords of the Realm	V	69,99
Lothar Matthäus	A	29,99
Lothar Matthäus Super Soccer	A	69,99
Lucas Arts Cl. Adventures	V	99,99
(Indiana Jones 3, Loom, Man. Mansion, Monkey Island 1, Zak McKraken)		
Lucas Arts Cl. Simulations	A	79,99
(Battlehawk 1942, Their finest Hour + Mission Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe + 4 Mission Disks)		
Mad News	V	74,99
Mad News Extrablatt	V	35,99*
Manchester United PLC	V	67,99
Master of Magic	V	89,99*
Mechwarrior 2 - The Clans	A	i. Vorb.*
Menzoberranzan	**A**	**79,99**
Metal Marines	V	59,99*
Micro Machines	A	54,99
Monkey Island 1	V	35,99
Monkey Island 2	V	47,99
NASCAR Racing	A	74,99
New World of Lemmings (3)	A	59,99
Oldtimer-Erlebte Gesch. Teil 2	V	79,99
Outpost	V	67,99
Overdrive	A	35,99*
Panzer General	**A**	**74,99**
Peter Pan	V	64,99
Pinball Dreams	A	59,99
Pinball Dreams 2	A	35,99
Pinball Fantasies	A	59,99
Pinball Illusions	A	i. Vorb.
Psycho Pinball	A	i. Vorb.
Pirates Gold	A	35,99
Pizza Connection	V	87,99
Police Quest 4	V	67,99
Quarter Pole	V	67,99
Quest for Glory 4	V	69,99*
Railroad Tycoon DeLuxe	A	79,99
Ravenloft	V	79,99
Retribution	A	69,99
Reunion	V	74,99
Rings of the Medusa Gold	V	79,99
Robinson´s Requiem	V	59,99
Rüsselsheim (Detroit)	V	67,99
Sam & Max	V	87,99
Scooters Zauberschloß	V	64,99
Sensible Golf	A	59,99*
Sensible World of Soccer	V	59,99*
Sherlock Holmes	V	79,99
Sim City 2000	V	87,99
Sim City 2000 Scenario 1	V	35,99
Sim City DeLuxe	A	79,99
Sim Earth	A	35,99
Sim Classics	V	67,99
(Sim City, Sim Ant, Sim Life)		
Simon the Socerer	V	87,99
Skyrealms of Jorune-Alien Logic	E	79,99*
Space Quest 4	A	28,99
Space Quest 5	V	67,99
Space Simulator 1.0	E	87,99
Spelunx	E	69,99*
Star Trek 2 Judge. Rites	V	87,99
Street Fighter 2	A	59,99
Strike Squad	A	87,99
Subwar 2050	A	94,99
Subwar 2050 Mission Disk	A	47,99
Superfrog	**A**	**35,99**
Super Karts	A	87,99*
Super Street Fighter 2 Turbo	V	69,99*
System Shock	A	79,99
Task Force 1942	A	35,99
T. F. X.	A	87,99
The Elder Scrolls Arena	E	67,99
The Grandest Fleet	A	67,99
The Horde	V	69,99
Theme Park	V	79,99
Tie Fighter	V	94,99
Tornado	A	35,99
Tower Assault (Alien Breed 3)	**A**	**54,99**
Transport Tycoon	V	89,99
Transport Tycoon World Editor	V	35,99*
Turrican 2	A	69,99*
Ultima 7 (Die schwarze Pforte)	V	35,99
Ultima 8 - Pag. Speech Pack	V	37,99
Ultima 8 - Pagan	V	87,99
Wargame Constr. Set II	E	67,99
Warlords 2	E	79,99
Warlords 2 Scenario Builder	E	69,99
World Cup USA ´94	V	59,99
World War 2 - Battles of S. P.	V	74,99
Worms	A	54,99*
X - Wing Collection	V	69,99
(X - Wing plus B - Wing + Imperial Pusuit)		
Zonked	A	39,99*

IBM/PC CD-ROM

Titel		Preis
7th Guests	**A**	**24,99**
11th Hour	A	89,99*
1942 Pacific Air War Gold	**A**	**69,99**
A Hard Day´s Night (Beatles)	E	67,99
Aces of the Deep	V	79,99*
Across the Rhine	V	89,99*
Action Soccer	V	i. Vorb.*
Air Superiority	A	i. Vorb.*
Al Qadim - The Genie´s Curse	V	69,99*
Alien Olympics	V	59,99*
Alone in the Dark 1	**V**	**35,99**
Alone in the Dark 2	**V**	**59,99**
Alone in the Dark 3	**V**	**87,99**
Anstoss inkl. World Cup Ed.	V	87,99
Arcade Pool / Overdrive	**A**	**35,99**
Archon Ultra	V	67,99
Armored Fist	**V**	**84,99**
B 17	A	35,99
Battle Bugs	**V**	**79,99**
Battledrome	V	87,99*
Battle Isle 2	V	79,99
Battle Isle 2 Scenario CD	V	54,99
Battle Race	A	69,99*
Betrayal at Krondor	V	67,99
Biing!	V	69,99*
Bioforge	**V**	**89,99**
Bureau 13	**V**	**87,99**
Bundesliga Manager 3 Supporter	**V**	**49,99**
Burning Steel Compilation	V	87,99
Burning Steel 2 (Gr. Naval Battles)	E	67,99
Burning Steel 2	V	79,99
Campaign	A	i.Vorb.
Caribbean Disaster	V	87,99*
Chaos Control	A	99,99*
Chessmaster 4000 Turbo	E	69,99
Christoph Kolumbus	V	89,99
Civilization + Rail. Tyc. Del.	VA	59,99
Civil War	V	i.Vorb.
Classic Flight Simulations	A	59,99
(Air Warrior, F-14 Tomcar, F-15 Strike Eagle 2 + Operation Desert Storm Scenarios)		
Colonization + Civilization	V	89,99
Comanche+Data1+2+Bonusmission	V	54,99
Combat Classics 3	A	69,99
(Campaign, Gunship 2000, History Line 1914 -1918)		
Command & Conquer	A	89,99*
Commander Blood	V	79,99*
Conspiracy	**A**	**24,99**
Creature Shock (2 CD´s)	V	89,99
Crusader	V	i.Vorb.
Cyberia	**V**	**89,99**
Cyclemania	A	74,99
Dark Legions	E	59,99
Dark Sun 2-Wake of the Ravager	A	79,99*
Dark Sun 2	**E**	**79,99**
Dark Forces	**V**	**99,99**
(Altersfreigabe ab 18 Jahre)		
Das Amt	**V**	**89,99**
Das schwarze Auge (Schicksalskl.)	V	67,99
Das schwarze Auge 2 (Sternensch.)	V	79,99
David Leadbetter´s Golf	**E**	**35,99**
Death Gate	E	i. Vorb.*
Delta V	V	89,99*
Der Clou	V	79,99
Descent	**A**	**79,99**
Die Box	V	54,99
(Burntime, Dynatech, Whale´s Voyage)		
Die Höhlenwelt Saga	V	89,99
Die verrückte Rally	V	74,99*
Dime City	V	79,99*
Discworld	**A**	**89,99**
Der Reeder	V	89,99*
Desert Strike	E	59,99
Dogfight	A	35,99
Doppelpaß (Anstoss+World Cup E.)	V	79,99
Dragon Lore-Die Legende beginnt	V	74,99
Dungeonmaster 2	V	79,99*
Dune	V	24,99*
Earth Command	A	74,99*
Earth Siege	V	87,99
Earthsiege Miss.Disk/CD	V	59,99*
Ecstatica	V	87,99
Elite 3 - First Encounters	V	79,99*
Empire DeLuxe	V	67,99
Erben der Erde	V	79,99*
Extractors	A	87,99*
Eye of Beholder Trilogy	V	87,99
F - 117 A Nighthawk	A	35,99
F - 14 Fleet Defender Gold	A	69,99
F - 15 Strike Eagle 3	A	35,99
Falcon Gold (inkl. Scenarios)	A	94,99
Falcon 3.0	**A**	**35,99**
Fantasy Fest	**E**	**59,99**
(Dungeon Hack, Fantasy Empires, Stronghold, Unlimeted Adventures)		
Fields of Glory	**V**	**35,99**
FIFA International Soccer	V	67,99
Fifth Fleet	E	79,99
Flight Commander 2	E	79,99
Flight of the Amazon Queen	V	79,99*
Form. One G. P. + D. L. Golf	VA	59,99
Formular One Grand Prix	A	35,99
Freddy Pharkas	V	79,99*
Front Page Sports Football Pro ´95	E	79,99
Full Throttle	E	87,99*
Goblins 3	V	99,99
Guilty	**A**	**59,99**
Gunship 2000	A	35,99
Gunship 2000 inkl. Scenario	A	59,99
Hammer of the Gods	**V**	**79,99**
Harrier Jump Jet	A	35,99
Hattrick !	V	87,99*
Heimdall 2	A	79,99
Hell	V	87,99
Heretic	A	i.Vorb.
History Line 1914 - 1918	**V**	**49,99**
Inca Collection (Inca 1-3)	V	i.Vorb.
Incredible Cars	V	49,99*
Incredible Toons	A	59,99*
Inferno	V	99,99
Innocent II	A	69,99*
Iron Assault	**A**	**79,99**
Iron Cross	E	79,99*
Jagged Alliance	V	87,99*
Jet Strike	E	54,99
Jungle Strike	E	74,99*
Jurassic Park (Dino Park)	A	67,99
Kick Off 3	**A**	**64,99**
Kingdoms of Germany	V	69,99
Kingpin (Arcade Sports Bowling)	A	28,99*
King´s Quest 7	V	87,99
King´s Quest Collection (1-6)	A	79,99
Klik´n Play	**V**	**87,99**
Kyrandia 1	V	24,99*
Kyrandia 2 (Hand of Fate)	**V**	**35,99**
Kyrandia 3	**V**	**79,99**
Lands of Lore	**V**	**35,99**
Last Dynasty	V	i.Vorb.
Legions	A	i.Vorb.
Leisure Suit Larry 6	V	67,99
Leisure Suit Larry Collection (1-6)	**A**	**79,99**
Links 386 & Banff Springs und Belfry	**A**	**59,99**
Little Big Adventure	V	89,99
Lode Runner-The Legend returns	V	79,99
Lollypop	A	69,99*
Lucas Arts Cl. Adventures	V	99,99
(Indiana Jones 3, Loom, Maniac Manson, Monkey Island 1,Zak McKraken)		
Lucas Arts Cl. Simulations	A	79,99
(Battlehawk 1942, Their finest Hour+Mis. Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe+4 Miss. Disk)		
Mad News	V	87,99*
Mad News Extrablatt	V	35,99*
Magic Carpet	V	89,99
Magic Carpet Data CD-Hidden Worlds	V	44,99*
Marco Polo	A	74,99*
Master of Magic	V	89,99*
Menzoberranzan	**A**	**79,99**
Might & Magic Trilogie	V	87,99
(Might & Magic 3, 4 und 5)		
Monty Python´s Waste of Time	E	79,99
Myst	A	87,99
NASCAR Racing	A	79,99
Navy Strike	A	89,99*
NBA Live 95 (Basketball)	**A**	**89,99**
NHL Hockey ´95	A	79,99
Noctropolis	**A**	**89,99**
Novastorm	A	87,99
Oldtimer (Erlebte Geschichte 2)	V	87,99
Outpost	V	87,99
Panzer General	**A**	**74,99**
Peter Gabriel´s Xplora 1	E	89,99
PGA Tour Golf 486	A	94,99
Phantasmagoria (6 CD´s!)	V	89,99*
Phoenix Fighter	E	87,99*
Pinb. Dreams Deluxe (+ Data)	A	74,99
Pinball Fantasies Deluxe	**A**	**59,99**
Pinball Illusions	A	i.Vorb.
Pinball Wizard 2000	A	69,99*
Pirates Gold	A	35,99
Police Quest 4	V	79,99
Populous 2 / Powermonger Classic	A	34,99*
Power Up	A	69,99
(Formular One Grand Prix, F-15 Strike Eagle 3, Pirates Gold)		
Privateer Classic	A	34,99*
Privateer + Strike Commander	A	87,99
(inkl. aller Speech Packs & Zusatzdisketten)		
Project Paradise	A	69,99*
Protostar	A	67,99
PsiMaster	V	89,99*
Quest for Glory 4	V	79,99*
Renegade-Battle for Jacob´s Star	A	79,99*
Robinsons Requiem	**A**	**79,99**
Sensible World of Soccer	V	69,99*
Sim City 2000 : URK	V	39,99*
Skyrealms of Jorune-Alien Logics	A	79,99*
Space Quest Anthologie (1 - 5)	A	79,99
SSN Seawolf Classic	V	34,99*
Star Trek: Next Generation	V	99,99*
Star Trek Technical Manual	E	99,99
Stonekeep	A	87,99*
Strike Commander Classic	A	34,99*
Subwar 2050 (inkl. Data)	V	94,99
Super Karts	**A**	**89,99**
Super League of Hoboken	E	69,99*
Syndicate Plus Classcic (inkl. Data)	V	34,99*
System Shock (Enhanced CD ROM)	V	79,99
Task Force 1942	A	35,99
Temtation	**A**	**89,99**
(Indycar Racing incl. aller Track Packs, 7th Guests, Lands of Lore, Hand of Fate)		
The Games Compendium	A	35,99
(Summer Challenge, Winter Challenge)		
The Incredible Machine 2	A	i. Vorb.*
The Lost Eden	**A**	**79,99**
Theme Park	V	79,99
Tie Fighter	E	79,99*
Tornado	A	35,99
Tower Assault (Alien Breed 3)	**A**	**59,99**
Transport Tycoon	V	89,99
Turrican 2	A	59,99*
UFO - & Master of Orion	V	69,99
Ultima 7 Bundle - Complete	A	94,99
(Black Gate, Forge of Virtue, Serpent Isle, Silver Seed)		
Ultima 8 - Pagan (inkl. Speech)	V	99,99
US Navy Fighters	**V**	**89,99**
USS Ticonderoga	A	79,99*
Voyeur	V	87,99*
Wacky Wheels	A	54,99
(Der nicht so ganz ernste Rennspaß für die ganze Familie)		
War Unlimeted	V	87,99*
Wing Commander 2 Classic	A	34,99*
Wing Com. 1 + 2 DeLuxe	A	67,99
(inkl. aller Speech Packs & Zusatzdisketten)		
Wing Commander 3-Heart of Tiger	V	99,99
Wings of Glory - Enhanced	V	79,99
Woodruff (Goblins 4)	**V**	**79,99**
Woodstock	A	54,99
Worms	A	59,99*
Wrath of the God	E	114,99
X-COM:Terror from the Deep (Ufo 2)	V	89,99*
Zeppelin - Giants of the Sky	V	87,99*
Zephyr	**V**	**79,99**

Ⓥ komplett deutsche Version Ⓐ deutsche Anleitung Ⓔ englische Anleitung

JOYSTICKS - HARDWARE - ZUBEHÖR

Artikel	Preis
Gravis	
schwarz	49,99
Analog Pro	59,99
Game Pad	39,99
Eliminator Game-Card	44,99
PHOENIX	**209,99**
Thrustmaster	
Flight Control	159,99
Flight Control Pro	279,99
Weapon Control	259,99
Ruder Pedals	279,99
Game Card	69,99
Formular T1 Lenkrad	319,99
Competition Pro	
Mini transparent, incl. 3,5" Box	58,99
Manix Deck, grau	69,99
Stand.,transp.t anschlußfertig	58,99
Flightstick PRO	139,99
FlightMAX	**64,99**
Comand Control Gamepad (mit Auto Fire)	35,99
WINGMAN EXTREME	**99,99**

CD ROM Laufwerke

Artikel	Preis
Mitsumi FX 400 Quadro Speed	**399,99**
Mitsumi FX 300 Triple Speed	**329,99**

Creative Labs Soundkarten

Artikel	Preis
SB 16 Value Edition	**184,99**
SB 16 Multi CD	**249,99**
SB 16 Multi CD CSP	**309,99**
SB 16 SCSI - 2	**309,99**
SB 16 SCSI - 2 CSP	**369,99**
SB AWE 32 CSP	**489,99**
SB AWE 32 Value Edition	**369,99**
WaveBlaster II	**289,99**

Nach Drucklegung indizierte Spiele werden von uns selbstverständlich nicht mehr vertrieben.

PANZER GENERAL
dt. Anleitung
PC 3,5" CD-Rom **DM 74,99**

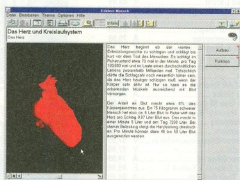
DESCENT
dt. Anleitung
PC 3,5" CD-Rom **DM 79,99**

DARK FORCES
dt. Version
CD-Rom **DM 99,99**
(Altersfreigabe ab 18 Jahre)

Alle PC-Programme benötigen eine VGA-Karte und eine Festplatte. PC-Disketten nur im 3,5 Zoll Format lieferbar. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9.99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung.
Bitte Spielepreise zzgl. DM 8,-- auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,-. (Bitte nur Euro-Schecks oder Postbaranweisungen).
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von DM 20,-.
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.
Achtung: Ladenpreise weichen ab!

KA-50 HOKUM
dt. Anleitung
PC 3,5" **DM 74,99**

Bestellannnahme:
Mo - Fr: 8.⁰⁰ - 18.⁰⁰ Uhr
Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör.**



erlebnis mensch

Den guten alten Körper möchte »Erlebnis Mensch« multimedial erklären. In gewohnter Weise werden die einzelnen Unterpunkte angewählt: Entweder durch Anklicken eines Schalters am rechten Bildschirmrand, oder eines grün hervorgehobenen Begriffs im Text bzw. in der Grafik. Die über 400 Bilder lassen sich in zwei Qualitätsstufen betrachten und per Lupen-Funktion vergrößern, auf Wunsch werden sämtliche Texte vorgelesen. Standard-Features wie Index und »Zurück«-Icon sind ebenso enthalten wie das Zuschalten von lateinischen Fachbegriffen.

Die Abteilung »Multimedia« besteht aus elf wenig aufregenden Animationen, bei denen das entsprechende Objekt (z.B. Herz) in einigen Einzelbildern rotierend dargestellt wird, sowie sechs Videoschnipseln. Die Bildqualität der etwa acht Minuten langen Clips ist nicht berauschend, der Kommentarton einschläfernd.

Fachlich präsentiert sich »Erlebnis Mensch« solide, der Anspruch liegt etwas unter dem gymnasialen Biologie-Unterrichtsniveau. Das Medium CD-ROM wird aber nicht sonderlich ausgereizt, z.B. hätte man das Programm durch vorgefertigte Führungen oder Verweise auf mögliche Fehlfunktionen (Verletzungen, Krankheiten) wesentlich interessanter gestalten können. (la)



wolf

Angesichts von kurzbeinigen Terriern, verschmusten Retrievern und anderen handzahmen Exemplaren der Gattung Hund, mag man kaum glauben, daß der beste Freund des Menschen von einem mächtig wilden Tier abstammt: dem Wolf. Dieses Programm von Sanctuary Woods räumt mit Klischees und schlechtem Image à la »Böser Wolf« auf. In kompakten Kapiteln erfahren Sie allerlei Wissenswertes von der Körpersprache (...auch für Hundebesitzer interessant) bis zur Rudel-Hierachie.

Zweiter Kernpunkt des Programms ist ein Lernspiel, bei dem Sie selber den Anführer eines Wolfsrudels steuern. Etwas krümelig hoppelt der Wuffi über die Landschaft. Um Beute zu wittern oder lästigen Menschen aus dem Weg zu gehen, muß man immer wieder innehalten und auf Tastendruck lauschen und wittern. Trotz verschiedener Missionen und Szenarien läßt sich »Wolf« aber nicht als Spiel bezeichnen; zum Erfolg in den Missionen ist im wesentlichen die Umsetzung des frisch erworbenen Wissens über Wölfe gefragt.

Wolf ist auch für Jugendliche geeignet; allerdings gibt es nur eine Version mit englischen Texten. Wer eine Art »SimWolf« erwartet, dürfte enttäuscht sein. Die spielerischen Elemente wirken mickrig. Als interaktives Lernprogramm kann die Exkursion rund ums Rudel überzeugen. (hl)



assembly 1994 CD

Die Veranstaltung, bei der sich alljährlich die Grunge-Szene der Programmier-Gurus versammelt, nennt sich schlicht und ergreifend »Assembly« und findet in Helsinki statt. Dort treffen sich die sogenannten »Demo-Programmierer«, deren selbstgewählter Lebenszweck darin zu bestehen scheint, die verblüffendsten Grafik- und Soundeffekte aus den Computern herauszukitzeln und die spektakulärste »Demo« zu erschaffen. So wurden auch auf der »Assembly 1994« die Sieger jeder Sparte (C 64/Amiga/PC) ermittelt, wobei die Underground-Crews ihre Wunderwerke im Vorfeld ablieferten und dann live vorführten.

Auf der CD, die jenes Ereignis dokumentiert, befinden sich sämtliche Wettbewerbsbeiträge, sowie zusätzliche Grafiken, Musikstücke und sogar kleine Quellcodes. Nostalgiker finden einen brauchbaren C 64-Software-Emulator und wer noch einen Amiga mit CD-ROM-Laufwerk im Keller stehen hat, freut sich darüber, daß die CD auch vom Amiga lesbar und bedienbar ist. Der Zugriff auf die Demoflut wird durch eine grafische Benutzeroberfläche erleichtert. Die CD verschafft einen kleinen Einblick in die Demo-Szene, ansonsten ist der Nutzwert für Normalsterbliche eher gering bis gleich null. Assembly-Teilnehmer greifen aber sicherlich gerne zu und erfreuen sich am Erinnerungswert der Komplettsammlung. (mk)

erlebnis mensch

- ❑ VGA
- ■ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ❑ Soundblaster Pro
- ❑ General MIDI
- ❑ CD-Audio
- ❑ DOS
- ■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	**Nachschlagewerk**
Hersteller:	**Starcom**
Ca.Preis:	**DM 100,-**
Festplatte:	**–**
CD-ROM:	**ca. 520 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; ausreichend**
Programmtext:	**Deutsch; gut**
Sprachausgabe:	**Deutsch; gut**
Grafik:	**Befriedigend**
Sound:	**Ausreichend**
Bedienung:	**Gut**

GESAMTWERTUNG: 50

wolf

- ■ VGA
- ❑ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ❑ Soundblaster Pro
- ❑ General MIDI
- ❑ CD-Audio
- ■ DOS
- ❑ Windows

Empfohlen: 386er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	**Wolfsrudel-Simulation**
Hersteller:	**Sanctuary Woods**
Ca.-Preis:	**DM 110,-**
Festplatte:	**ca. 20 MByte**
CD-ROM:	**–**
Anleitung:	**Englisch; gut**
Programmtext:	**Englisch; viel**
Sprachausgabe:	**–**
Grafik:	**Ausreichend**
Sound:	**Ausreichend**
Bedienung:	**Gut**

GESAMTWERTUNG: 60

assembly 1994 CD

- ❑ VGA
- ■ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ■ Soundblaster Pro
- ❑ General MIDI
- ❑ CD-Audio
- ■ DOS
- ❑ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	**Programmierdemo-Sammlung**
Hersteller:	**Sound Solutions**
Ca.-Preis:	**DM 100,-**
Festplatte:	**–**
CD-ROM:	**ca. 640 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; befriedigend**
Programmtext:	**Deutsch; befriedigend**
Sprachausgabe:	**–**
Grafik:	**Befriedigend**
Sound:	**Befriedigend**
Bedienung:	**Gut**

GESAMTWERTUNG: 20

PC JUNIOR

Test: »Playtoons – Onkel Archibald«

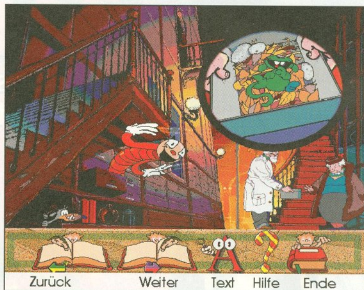


Gruselspaß mit PLAYTOONS

Knuddelige Monster und bebrillte Kids treffen aufeinander: Dank Onkel Archibalds Zauberformel sind die »Playtoons« höchst vergnügliche Zeitgenossen.

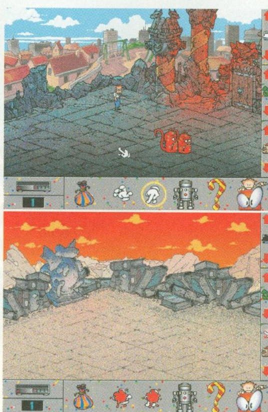
Das kommt davon, wenn zwei naseweise Jungs im geheimnisvollen Haus ihres verschrobenen Onkels alleine sind: Sie stehlen sich in sein Labor, mixen ein paar Substanzen zusammen und schwuppdiwupp blubbert im Reagenzglas eine Zaubermixtur. Dieses Gebräu bewirkt, daß die Fantasie eines Menschen zur Wirklichkeit wird. Hätten die beiden bloß vorher nicht die Gruselgeschichte von Onkel Archibald gelesen...

»Onkel Archibald« ist die erste Geschichte der »Playtoons« von Coktel Vision und der Beginn einer Serie witziger und kreativer CD-ROMs für Kids. Der Anfang ist gelungen: Neben der unterhaltsamen, aber etwas kurzen Geschichte ist noch ein Baukasten enthalten, mit dem der PC-Nachwuchs problemlos abwechslungsreiche Szenarien basteln und sie mit diversen Figuren bevölkern darf.



Diese Bildmontage zeigt nur einen kleinen Ausschnitt der Gags, die in den Grafiken versteckt sind

Das Programm wird mit der Maus und großen, einleuchtenden Icons bedient, die größtenteils witzig animiert sind. Durch jedes neue Bild wird die Geschichte vom kleinen Peter erzählt, der das Geschehen näher erläutert. Mit den Buchseiten, die vor und zurück geblättert werden, steuert man den Ablauf der Erzählung. Wer aber gleich weiterblättert, verpaßt das Beste an »Onkel Archibald«: Viele Objekte in den Grafiken verbergen spritzige Animationen skurriler Spukgestalten, die über den Bildschirm fegen und allerlei Geräusche von sich geben. Das hat zwar keinen Einfluß auf die Handlung, ist aber ungemein spaßig und witzig gemacht. Teilweise wird der erzählte Text in das Bild eingeblendet. Der Junior darf dann einzelne Satzfragmente anklicken und noch einmal anhören. Die Sprachausgabe ist zwar minimal verrauscht, aber sehr lebhaft, stellenweise gar dramatisch und immer den gezeigten Bildern angepaßt. Die Sprecher sind gut gewählt, vor allem Onkel Archibald erweckt sehr schön den Eindruck des verschrobenen Wissenschaftlers. Hat sich der Nachwuchs an der Grusel-



Mit wenigen Mausklicks wird der Inhalt des Bildes verändert; die Kids können so ihr Wunschszenario zusammenstellen

die pc JUNIOR-wertung

»Onkel Archibald«, der erste Teil der »Playtoons«-Reihe, ist eine gelungene Mixtur aus interaktivem Bilderbuch und »Story-Construction-Kit«, mit dem die Kids eigene kleine Geschichten basteln dürfen. Zwar sind die Handlungsfreiheiten durch das Baukastenprinzip etwas eingeschränkt, doch die vielen selbstständigen Aktionen der Figuren gleichen das wieder aus.
Die Gruselgeschichte ist zwar kurz, aber gut erzählt. Dank der vielen animierbaren Objekte sind die Kids eine Zeit lang beschäftigt, bis sie ein Bild komplett durchhaben. Die ansprechende Grafik wird durch viele Soundeffekte unterlegt und mit der eingängigen Steuerung kommen auch kleine Kinder schnell zurecht.
Insgesamt gesehen ein empfehlenswertes Produkt, das zwar ruhig eine ausführlichere Geschichte bieten dürfte, aber dank des Baukastens auch auf längere Sicht Spaß macht.





Besser als Sandburgen bauen: Objekte wie diese dürfen die Kleinen jederzeit einsetzen.

Die gruselig-spannende Geschichte wird durch große Animationen erzählt

geschichte sattgesehen, darf er selbst eine Story entwerfen. Mehrere Hintergründe von einer beschaulichen Stadt bis zur kahlen Steinwüste stehen zur Verfügung. Der Himmel ist mal rötlich, mal funkeln Sterne oder eine kahle Ziegelsteinmauer umgrenzt die Fläche, auf der sich die Figuren bewegen. Diese Fläche darf auch aus allen möglichen Variationen der Hintergründe ausgesucht werden.

Mit einfachen Mausklicks wählen die Kids beliebig viele Figuren aus und bewegen sie mit Hilfe der intelligent designten Icons umher. Die Monster oder die Helden der »Onkel Archibald«-Geschichte wandeln aber nicht stur auf den vorgegebenen Pfaden, sondern reagieren aufeinander und sorgen so für mehr Abwechslung und Spannung. Stimmt die Story, nimmt ein ulkig aussehender Videorekorder das ganze auf, speichert es auf Wunsch auf Festplatte und spielt die Animationen beliebig oft ab. Ein lustig gestaltetes Musikmenü mit verschiedenen Tieren sorgt für die passende Sounduntermalung. Der flotte Affe verpaßt der Story die richtigen Urwaldgeräusche und eine Krabbe verspricht sanftes Meeresrauschen. Eigene Sounds darf man nicht importieren; ebensowenig Grafiken oder Texte, um Bilder zu beschriften. (fs)

playtoons: onkel archibald

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	Bastel- und Bilderbuch
Hersteller:	Coktel Vision
Ca.-Preis:	DM 80,-
Festplatte:	ca. 1 MByte
CD-ROM:	ca. 210 MByte
Alter:	4 – 12 Jahre
Spaßfaktor:	Gut
Anleitung:	Deutsch; gut
Programmtext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Sehr gut

GESAMTWERTUNG:

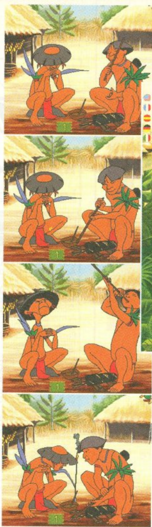


PC JUNIOR

Test: »Kiyeko und die Diebe der Nacht«

Dschungel-ROM

Im Dschungel sind die Schlangen los! Wie der kleine Indio Kiyeko mit den Dieben der Nacht fertig wird, erzählt dieses putzige CD-ROM.



Animationen wie diese sieht man nach einem Klick auf die Hintergrundgrafik



Kiyeko entdeckt die verdächtigen Schlangen und beginnt sein Abenteuer

Software

Interaktive Bilderbücher in deutsch sind eher selten. Broderbund hat mit der »Living Books«-Reihe gezeigt, in welche Richtung dieses Genre gehen kann: Nette Bilder, eine stimmige Geschichte, professionelle Sprecher und viele Details in den Hintergrundgrafiken, die man anklicken darf. Leider erschienen diese Programme nie eingedeutscht, so daß der Unterhaltungswert für hiesige Kids eher eingeschränkt war. Von UBI-Soft stammt dagegen das mehrsprachige CD-ROM »Kiyeko und die Diebe der Nacht«, auf der die Geschichte des Indio-Jungen Kiyeko erzählt wird.

Mit der Maus klickt sich der Junior durch die einzelnen Bilder und hört die Geschichte von einem guten Sprecher langsam und deutlich erzählt. Parallel steht am oberen Bildschirmrand der vorgelesene Text, bei dem sogar noch jedes gesprochene Wort hervorgehoben wird. Neben der deutschen Version gibt es noch Text und Sprache in englisch, italienisch, französisch und spanisch.

Mit der Maus wird aber nicht nur von Szene zu Szene geschaltet, sondern auch nach Belieben im Bild herumgeklickt, denn fast alle Objekte sind mit einem witzigen Effekt gekoppelt. Kleine Tiere flattern herum, Affen singen lustige Songs und auch die Menschen werden durch einen Mausklick zu allerlei witzigen oder interessanten Aktionen verleitet. Offenbar stand an manchen Stellen das berühmte Dschungel-Buch Pate, denn einige Szenen ahmen dessen Charme relativ gekonnt nach.

Kiyekos Abenteuer beginnt, als er und sein Stamm wieder einmal in der glühenden Sonne liegen und sich nach etwas Abkühlung sehnen, da es seit langer Zeit keine Nacht mehr gibt. Der kleine Indio geht in den Dschungel und trifft dort auf zwei fidele Schlangen, denen die Hitze nichts auszumachen scheint. Das erscheint dem Kleinen verdächtig und so folgt er ihnen zu ihrem König und findet heraus, daß dieser die Nacht gefangen hält. Auf den weiteren Ablauf der Geschichte kann Ihr Nachwuchs keinen Einfluß nehmen, sondern nur bestimmen, ob er vor dem Umblättern zur nächsten Seite noch einige der Objekte anklickt oder nicht. Die Grafiken sind sehr schön gezeichnet, detailliert und gut der jeweiligen Stimmung angepaßt. Die Indios, Tiere und Pflanzen sind geschmeidig animiert und erinnern mehr an einen Zeichentrickfilm denn an ein Buch. Neben der digitalisierten Sprachausgabe von sehr guter Qualität gibt es noch viele Geräusche und Soundeffekte, die von Vogelgezwitscher über schmatzende Affen bis zu niesenden Schlangen reichen. Weitere CDs mit anderen Geschichten sind übrigens schon in Vorbereitung und sollen deutlich mehr Umfang als die zwölf Szenen von »Kiyeko und die Diebe der Nacht« bieten. (fs)

die pc JUNIOR-wertung

Schön, daß es noch Programme wie »Kiyeko und die Diebe der Nacht« gibt. Eine spannende, wenngleich arg kurze Geschichte, mit einem putzigen Indiojungen als Held und knuddeligen Schlangen als sympathischen Gegenspielern bringen so richtig »heile Welt« auf den Bildschirm. Das ganze ist dann noch grafisch gelungen umgesetzt und mit vielen Soundeffekten untermalt. Die Interaktion beschränkt sich zwar auf das Anklicken der Objekte in der Hintergrundgrafik, doch aufgrund der großen Anzahl wird das so schnell nicht langweilig. Über viele der Gags lachen Eltern und Kids gemeinsam auch beim dritten oder vierten Mal.

Fazit: Eine äußerst kurzweilige und sympathische CD. Mit einer längeren Geschichte hätte UBI-Soft auch in höhere Wertungsregionen vorstoßen können.

Spielen 30 %

Selbstständigkeit 70 %

kiyeko und die diebe der nacht

- ❑ VGA
- ■ Soundblaster
- ❑ General MIDI
- ❑ DOS
- ■ Super VGA
- ■ Soundblaster Pro
- ❑ CD-Audio
- ■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	Interaktives Bilderbuch
Hersteller:	UBI-Soft
Ca.-Preis:	DM 100,-
Festplatte:	–
CD-ROM:	ca. 450 MByte
Alter:	4 – 10 Jahre
Spaßfaktor:	Gut
Anleitung:	Deutsch; gut
Programmtext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Sehr gut
Grafik:	Gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut

GESAMTWERTUNG: 70



URKNALL

Von »Elite« bis »Wing Commander 3« hat sich im Bereich »Weltraumspiele« einiges getan, frei nach der Devise: größer, bunter, schöner, lauter! Wir vergleichen die zehn wichtigsten Programme.

Lang, lang ist's her, als Captain »Harmlos« Langer jeden Tag – nach nur 20 Minuten Datasette-Ladezeit – die C-64-Version von »Elite« spielte. Der englische Programmierer David Braben hatte es 1984 geschafft, acht Galaxien, hunderte von Planeten und ein gutes Dutzend Raumschiffe in den winzigen Arbeitsspeicher des BBC Homecomputers zu pressen. Der grandiose Mix aus Weltraumaction, Handel und Herumfrisieren am eigenen Schiff brachte Braben den Ruf eines Kultprogrammierers ein. Nach und nach erschienen Elite-Konvertierungen für die verschiedensten Systeme, u.a. Spectrum, Amiga, MS-DOS, die britische Hardware-Spezialität Archimedes und das Videospielsystem NES.

In der Folgezeit gab es einige Elite-Clones, darunter Origins »Space Rouge«, das rasante Flugaction mit geruhsamen 2D-Rollenspiel verknüpfte. Die selbe Firma veröffentlichte im Jahre 1990 einen weiteren Meilenstein des Genres: Chris Roberts' »Wing Commander«. Im Gegensatz zum sehr offen konzipierten Elite war hier die Flugaction in eine feste Handlung eingebettet. Zwischen den einzelnen Missionen führte man Gespräche mit seinen Flügelpiloten, schaute sich Abschußstatistiken an und verfolgte den Fortgang der Geschichte. Die Aspekte Handel und Raumschiff-Verbesserung jedoch blieben außen vor.

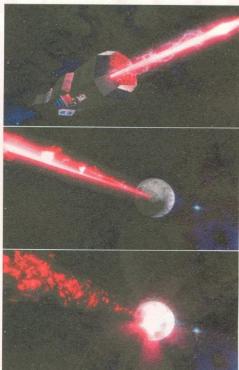
Erst nach einem zweiten Wing Commander, dem mäßigen »Wing Commander Academy« und mehreren Zusatzszenarios baute Origin diese Elemente dann in einen weiteren Ableger namens »Privateer« ein. Fast zeitgleich erschien der offizielle Elite-Nachfolger »Frontier« – von Altmeister Braben höchstpersönlich. Dieser hatte aber die letzten Jahre der Spielentwicklung augenscheinlich verschlafen: Abgesehen vom nach wie vor interessanten Grundkonzept strotzte Frontier nur so vor Designfehlern – eine Enttäuschung für Captain »Elite« Langer und viele andere alte Fans.

Mittlerweile ist das Genre längst den Kinderschuhen entwachsen und hat gar das bislang technisch aufwendigste PC-Spiel mit den höchsten Produktionskosten hervorgebracht: »Wing Commander 3«.

Raumkämpfe

Obwohl es im großen schwarzen Nichts (dort, wo bekanntlich niemand Ihr Schreien hört...) keine Atmosphäre gibt, bewegen sich die Raumschiffe mit wenigen Ausnahmen (Frontier, Space Simulator) so, wie man es von irdischen Jets gewohnt ist. Das mag zwar nicht sonderlich realistisch sein, dient aber der Spielbarkeit. Auch sonst wird der »luftleere Raum« nicht übermäßig ernst genommen: Wenn ein Weltraumfilm ohne dröhnende Explosionsgeräusche und Laserzirpen nicht auskommt, weshalb sollte es dann ein Computer-Weltraumspiel können?

Die beiden wichtigsten Hilfsmittel im modernen Raumkampf sind das Aufschalten auf ein bestimmtes Ziel



Hochwertige Zwischensequenzen machen Wing Commander 3 zum interaktiven Computerfilm im positiven Sinne

(»Lock«), sowie das Radargerät. Bei Frontier und Renegade deuten Linien an, ob sich ein Objekt ober- oder unterhalb der eigenen »Z-Achse« befindet. Wing Commander und Konsorten arbeiten mit einem fünfgeteilten Radarschirm: Der innere Kreis zeigt alle Objekte, die sich »vor« dem eigenen Raumschiff befinden, die vier Teile des äußeren Kreises hingegen, was über, unter sowie rechts und links von einem herumeiert. X-Wing und TIE-Fighter teilen die Umgebung in zwei Halbkugeln auf. Alle Gegner, die sich in der – vom eigenen Raumschiff aus gesehen – vorderen Halbkugel aufhalten, werden im linken Radarkreis gezeigt, der Rest im rechten.



Nostalgie pur: Ein Asteroidenfeld bei Wing Commander 1

Die meisten Programme erlauben das Wegschalten des Cockpits zur besseren Übersicht, andere zeigen zusätzlich an, in welcher Richtung sich das Ziel befindet. Auch verschiedene Kameraperspektiven sind mittlerweile Standard. Interessanterweise kommt es bei Raumschiffen sehr viel häufiger zu den beliebten Dogfights, als bei Jet-Flugsimulationen. Denn auch wenn fleißig Raketen und Torpedos eingesetzt werden, die meisten Abschüsse erfolgen mit der guten alten Laserkanone. Weshalb man auch mit letzterer in fast jedem Weltraumspiel »vorhalten« muß (d.h. beim Feuern die Flugbahn des Ziels einberechnen), wird wohl für immer ein Geheimnis der Programmierer bleiben. Haben die früher im Physikunterricht etwa die Sache mit der Lichtgeschwindigkeit nicht so ganz verstanden...?

Die Bewertungsrichtlinien

In den Bewertungskästen geben wir spezielle Informationen, die sich beim Genre »Weltraumspiele« anbieten. Die Anzahl der **Schiffe** zeigt, wieviele Raumschiffe mit unterschiedlichen Cockpits, Flugeigenschaften und Beladungskapazitäten geflogen werden können. Fragen Sie mal zehn beliebige Leute auf der Straße, was man denn unter einem »Flügelmann« zu verstehen habe. Neun werden Sie entgeistert anstarren und wegrennen, Nummer Zehn vielleicht schüchtern »Ein Mann mit Flügeln?« vorschlagen. Weit gefehlt: **Wingmen** sind Ihre braven Begleiter. Die Zahl verdeutlicht, wieviele Flügelpiloten Ihnen bei einem Einsatz maximal Flankenschutz geben können. Die **Missionen** geben die ungefähre Anzahl der Missionen an. »Zufällige« bedeutet, daß die Aufträge immer wieder neu zusammengestellt werden.

Mit **Action** wird bewertet, wie sehr Ihre Reflexe beansprucht werden. Im Gegensatz dazu deutet ein hoher Wert bei **Simulation** an, daß die Missionen taktisches Geschick erfordern und oftmals die halbe Tastatur mit Funktionen belegt ist. Das fließt dann auch in die **Steuerung** mit ein: Kann man sich sofort auf den Raumkampf konzentrieren, oder muß man zuerst die Tastaturbelegung auswendig lernen? Auch die Bedienung außerhalb der Kämpfe (Menüs, Bewaffnen des Raumschiffs) wird mitbewertet.

Die Gewichtung der **Story** gibt an, wieviel »Drumherum« ein Programm bietet. Während es vielen Spielern ausreicht, Mission für Mission durchzuspielen, bevorzugen andere die Illusion, Teil einer ständig fortschreitenden, kinoähnlichen Handlung zu sein. Die Angaben **Test in Ausgabe** und **Gesamtwertung** beziehen sich auf den jüngsten Test eines Programms. Bei X-Wing wird also nicht die »77« der Diskettenversion, sondern die »78« der CD-ROM-Konvertierung angegeben. Beachten Sie bitte, daß es andererseits seit dem ursprünglichen Test auch zur Abwertung gekommen sein kann.

Übrigens: Ausschließlich per Tastatur oder Maus lassen sich die wenigsten der vorgestellten Spiele vernünftig steuern. Zumindest ein analoger Joystick sollte also her; wer einen Flightstick hat, wird damit auch im Weltraum Freude haben. **(la)**

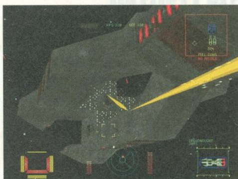
MEHR WELTRAUM-FUTTER

Praktisch jedes Genre hat zwischenzeitlich seine Weltraum-Außenposten. Actionspiele wie *Rebel Assault* und *Dark Forces* zählen auf schnelle Reflexe im Star-Wars-Universum, in Strategie-Epen wie *Master of Orion* und *Alien Legacy* sorgt man quasi selbst für die Missionsbeschreibungen seiner emsigen Piloten.

Weitere Strategievertreter sind die mittelprächtigen *Starlord, Space Federation* und *Galactic Civilizations*. Die Sparte »Adventures« schickt u.a. die *Space Quest*-Serie sowie das brandneue *Bioforge* ins Rennen; die Rollenspiele zeigen mit *System Shock* und *Alien Logic*, daß auch sie ein Wörtchen mitreden wollen. *Earthsiege, Battledrome* und das überfällige *Iron Assault* lassen den Spieler an die Steuerknüppel zukünftiger Kampfroboter Marke »Riesengroß«.

Ob es ein *Wing Commander 4* geben wird, ist fraglich – eigentlich sollte die Serie mit der Zerstörung Kilrahs abgeschlossen sein. Dafür plant LucasArts eine weitere Mission-Disk für TIE-Fighter, die noch dieses Jahr erscheinen soll. Kurz vor der Veröffentlichung steht angeblich *First Encounters*, der Nachfolger von Frontier. Hersteller Gametek verspricht schönere Grafiken und umfangreiche Design-Verbesserungen, so daß man auf das fertige Produkt gespannt sein darf.

WING COMMANDER 3



Kaum ein anderes Programm wurde aufgrund geschickter Werbemaßnahmen so gespannt erwartet wie Wing Commander 3. Der naheliegende Verdacht, daß sich hinter all dem Trubel ein durchschnittliches Spiel verstecken könnte, erwies sich als vollkommen unbegründet: Der dritte Teil von Origins Erfolgsserie hat nicht nur umfangreiche Filmszenen mit bekannten Schauspielern (darunter Mark Hamill, ehemals Luke Skywalker aus »Star Wars«) zu bieten, sondern vor allem auch packende Weltraumkämpfe. Obwohl man bei diesen im Prinzip das gleiche macht, wie in den Vorgängern (Nav-Point anfliegen, Gegner abschießen, mit Flügelpiloten reden), wurden sie mit atemberaubender Super-VGA-Grafik, kinoreifen Soundeffekten und mehreren Detailverbesserungen kräftig aufgepeppt. So kann der Wing Commander vom Dienst nun die Energieverteilung seiner Schiffssysteme bestimmen (siehe X-Wing), seitlich fliegen oder Bodenmissionen absolvieren. Auch den Kampf gegen Großraumschiffe hat man im wesentlichen bei LucasArts abgeschaut.

Kinoreife Handlung

Die Geschichte dreht sich um den anscheinend strafversetzten Piloten Blair, dem Helden der ersten beiden Teile. Doch Admiral Towyn weiß, weshalb er Blair auf einen abgetakelten Raumschiffträger schickt – plant er doch einen verzweifelten Befreiungsschlag zu Ungunsten der immer überlegener werdenden Kilrathis. Zwischen den Kämpfen stiefelt unser Held in den acht Räumen des Trägers umher, wählt bei Gesprächen ab und zu zwischen zwei Äußerungen und sucht sich seine Bewaffnung zusammen.

wing commander 3

Schiffe:	5
Wingmen:	4
Missionen:	ca. 50
Steuerung:	sehr gut
Story:	sehr viel
Action:	viel
Simulation:	mittel
Besonderes:	opulente Filmsequenzen, Wahl zwischen VGA- und Super VGA-Grafik
Hersteller:	Origin
Test in Ausgabe:	2/95

GESAMTWERTUNG: 89

TIE-FIGHTER



Finden Sie es nicht auch langweilig, immer nur die Guten zu spielen? Im Nachfolger von X-Wing darf man sich endlich mal in einen zünftigen TIE-Fighter setzen und den aufmüpfigen Rebellen zeigen, was unter imperialer Ordnung zu verstehen ist.

Im Vergleich zu den Star-Wars-Filmen wurde die Effizienz der TIE-Fighter merklich aufgewertet – als Kanonenfutter würde das Bildschirmleben dann doch wenig Spaß machen. Außerdem hat man keinen Flügelpiloten, sondern gleich ein ganzes Begleitgeschwader – die Masse macht's. Obwohl im Prinzip die Rebellen den Hauptfeind darstellen, nimmt die Handlung bald eine überraschende Wende: Verräter innerhalb des Imperiums wollen sich mit der Allianz verbünden und den Kaiser stürzen. Zum Glück hat der Imperator nicht nur einen Geheimbund, sondern auch Sie, um alles zum Guten zu wenden...

Star Wars leicht gemacht

Konsequent wurde bei TIE-Fighter all das verbessert, was bei X-Wing nervt: Die Missionsaufgaben sind nun in Primär-, Sekundär- und Bonus-Ziele aufgeteilt, wobei nur die ersteren erfüllt werden müssen, um einen Einsatz zu bestehen. Außerdem kann man jederzeit abrufen, welche der einzelnen Zielsetzungen bereits erreicht wurden. Zu guter Letzt gibt es bei verhauenen Missionen eine Art Hilfestellung, indem man mit einem Offizier spricht. Die in sieben Kampagnen aufgeteilten Missionen wirken längst nicht mehr so frustig wie beim Vorgänger und durch die Verwendung des sogenannten Goraud-Shadings wirken die Grafikobjekte weniger trist und flächig. Größte Änderung aber sind die sehr viel wendigeren Raumschiffe, mit denen alle Dogfights nochmal soviel Spaß machen.

tie-fighter

Schiffe:	6
Wingmen:	(Geschwader)
Missionen:	36 + Training
Steuerung:	kompliziert, aber gut
Story:	mittel
Action:	viel
Simulation:	viel
Besonderes:	verschieden wichtige Missionsziele, Flug-Rekorder
Hersteller:	LucasArts
Test in Ausgabe:	9/94

GESAMTWERTUNG: 85

PRIVATEER (CD)



Im Wing-Commander-Universum angesiedelt, verwendet Privateer dessen typische Bitmap-Grafik. Hauptgegner sind aber erstmal nicht die fiesen Katzenwesen, sondern andere Menschen. In vier Sternenquadranten mit rund vierzig Planeten hat sich, in Grenznähe zum Kilrathis-Territorium, ein reger Schwarzhandel entwickelt.

Sie spielen einen Freibeuter, der durch Handel, Kopfgeldjagd und sonstige Aufträge an Geld zu kommen versucht. Dieses wird dann, eindeutig Elite-inspiriert, in stärkere Waffen oder gar eines von drei besseren Schiffen gesteckt. Die vier Raumschiffe unterscheiden sich nicht nur in der Grafik, sondern auch in den Punkten Wendigkeit, Panzerung und Nutzlast. Neben verschiedenen Geschützen und Raketen stehen dem finanzkräftigen Freiberufler Zusatzgeräte wie Reparaturroboter und Energy-Booster, sowie Navigations- und Radarsoftware zur Verfügung.

Rentable Kopfgeldjagd

Man kann Mitglied in zwei Gilden werden, die einen mit rentableren Missionen versorgen, als der »freie Markt«. Ein typischer Auftrag verlangt von Ihnen, mehrere Nav-Points von Piraten zu säubern oder Terminfracht in ein bestimmtes System zu bringen. Bis zu drei Missionen können gleichzeitig aktiv sein.

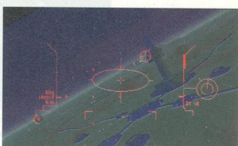
Wenn aber erst einmal die Handlung in Form spezieller, linear verketteter Einsätze beginnt, tritt der Gelderwerb schnell in den Hintergrund. Privateer bietet viel Atmosphäre, spannende Raumkämpfe und schnelle VGA-Grafik. Außerdem bekomt man auf den verschiedenen Planeten- und Stationstypen schöne Hintergrundgrafiken, stimmungsvolle Musikstücke und – wie bei Origin üblich – viel Palaver geboten.

privateer (cd)

Schiffe:	4
Wingmen:	–
Missionen:	ca. 20 + zufällige
Steuerung:	einfach & gut
Story:	viel
Action:	viel
Simulation:	wenig
Besonderes:	Mix aus Handels- und missionsbasiertem Spiel
Hersteller:	Origin
Test in Ausgabe:	8/94

GESAMTWERTUNG: 85

INFERNO



Die Rexxonen liegen seit langem auf der Lauer, um sich für eine eigentlich schon verjährte Schmach zu rächen. Nun entführen sie den einzigen fähigen Piloten der Menschen und starten ihren Angriff. Doch der Gefangene kann entkommen – im Alleingang dürfen Sie als Held von »Inferno« die bösen Angreifer zurückschlagen.

Drei Spielmodi stehen zur Verfügung: Der eine beschränkt sich auf reine Action, der nächste fügt Handlungsstränge und verkettete Missionen ein. Aber erst im dritten Modus, vollmundig als »Director's Cut« tituliert, fliegen Sie die Aufträge in der von den Programmieren vorgesehenen Reihenfolge. Auch wenn das Spiel mit »700 Missionen« wirbt, gleichen sich diese (zufällig generierten) Einsätze mit der Zeit extrem: Zunächst werden einige Raumschiffe oder Stationen verteidigt, danach geht's runter auf die Planetenoberfäche, wo munter weitergekämpft wird. Das Terrain wechselt dabei, so daß man z.B. auf einem Wasserplaneten auch unter Wasser umhersaust.

Raumschiff auf Irrwegen

Als dritter Schauplatz steht das Innere von Großschiffen und Stationen zur Verfügung: In teils recht komplizierten Labyrinthen sucht man nach Extras, Gegnern, einem zu zerstörenden Reaktor oder dem Ausgang. Als episches Weltraumspiel macht Inferno keine sonderlich glückliche Figur: Die Cut Scenes sind eher häßlich geraten und wiederholen sich – bis auf den Text – häufig. Flügelpiloten oder verschiedene steuerbare Raumschiffe sind ebenfalls Fehlanzeige. Die Grafik hingegen ist bereits auf 386ern sehr schnell und sorgt für hektische Daueraction. Als reines Ballerspiel betrachtet, kann Inferno begeistern.

inferno

Schiffe:	1
Wingmen:	–
Missionen:	zufällige
Steuerung:	mittel
Story:	mittel
Action:	viel
Simulation:	–
Besonderes:	3 Spielmodi, geringe Hardwareanforderungen
Hersteller:	Ocean/D.I.D.
Test in Ausgabe:	12/94

GESAMTWERTUNG: 79

Mainboards

486DX2-66 SIS, VLB, 3V	399,-
486DX2-66 UMC, VLB/PCI	469,-
486DX4-100 SIS, VLB3V	499,-
486DX4-100 SIS, VLB/PCI	599,-
486DX4-100 ASUS, SP3G	899,-
Pentium 75MHz, Elitegroup	999,-
Pentium 90MHz, Elitegroup	1.399,-

Multimedia

Action Replay Pro V43	149,-
Matsushita 562b, dbl-speed	249,-
Sony CDU55E 2,4fach ADAPI	229,-
Mitsumi FX400, quad-speed ADAPI	333,-
Sony CDU55S, 2,4fach, SCSI	349,-
Toshiba 3501B, quad-speed, SCSI	599,-
Soundkarte standard mit Boxen	99,-
Soundblaster Pro, Value Ed.	149,-
Soundblaster 16, Value Ed.	199,-
Soundblaster AWE 32	479,-
Gravis Ultra Sound Max.	399,-

Monitore

14" AOC, NLR, 0,28mm, 48KHz	429,-
15" MAG 15f, 0,28mm, 65KHz	699,-
17" Idek MF8617, 0,26mm, 86KHz	1.599,-
15" Sams. 15GL, 0,28mm, 65KHz	799,-
17" Sams. 17GL, 0,28mm, 65KHz	1.399,-
17" Sams. 17GLs, 0,26mm, 82KHz	1.699,-
15" Sony 15sf, 0,25mm, 65KHz	939,-
17" Sony 17sf, 0,26mm, 64KHz	1.799,-
17" Nokia 447X, 0,26mm, 82KHz	1.999,-

Grafikkarten

Diamond	
Stealth 64, 1MB DRAM	249,-
Stealth 64, 2MB DRAM	349,-
Stealth 64, 2MB VRAM	499,-
miro	
Crystal 12sd, 1MB DRAM	189,-
Crystal 20sd, 2MB DRAM	389,-
Crystal 20sv, 2MB VRAM	499,-

natürlich führen wir auch: ATI, ELSA, ET4000, Matrox, Number9, Spea ...

Festplatten

Marken, die wir führen: Conner, Digitial, Fujitsu, HP, IBM, Maxtor, Quantum, Samsung, Seagate, Western Digital - fragen Sie nach unseren aktuellen Angeboten!

AT-BUS	
265MB/420MB ab	299,- / 319,-
540MB/850MB ab	339,- / 499,-
1GB/1.3GB ab	649,- / 679,-
SCSI-II	
540MB/730MB ab	469,- / 499,-
1GB/2GB ab	999,- / 1.499,-
Syquest 270MB	599,-

Disketten-Spiele

Aladdin	63,-
Cannon Fodder 2	63,-
Caribbean Desaster	85,- †
Fritz 3 Schach	149,-
FS 5 Designer	69,-
FS 5 Europe	65,-
Hugo	60,-
Jet Strike	59,-
Lion King	65,-
Superfrog	39,-
Transport Tycoon World Editor	39,-

CD-Spiele

Alone in the Dark 3	79,-
Bioforge	89,- †
Bob Dylan	90,-
Cyberia	75,-
Dark Forces	96,-
Dark Sun 2	79,-
Descent	73,-
HELL	60,-
INFERNO	49,-
Kings Quest 1-6	85,-
Kings Quest 7	89,-
Links 386 Pro	69,-
Magic Carpet	89,-
Magic Carpet Data	39,- †
Mortal Kombat 2	69,-
NBA Live '95	89,- †
Pinball Fantasies	69,-
Privateer&Strike Commander	89,-
Rise of the Triads	59,-
Space Quest 1-5	79,-
Star Trek -Next Generation	97,-
Star Trek Technical Manual	99,-
Temptation (Spielesamml. u.a. Indy Car Racing)	90,- †
US Navy Fighters	89,-
USS Ticonderoga	79,- †
WackyWheels	59,-
Wing Commander 1&2	69,-
Wing Commander 3	97,-
Wings of Glory	72,-
Woodruff	79,-
X-COM: Terror from the Deep	89,-
x-Plora Peter Gabriel	89,-

Über 3000 Spiele ständig auf Lager. Nachfrage lohnt sich.

CD und Disk Spiele

1942 Pacific Air War	60,-
Aces of the Deep	79,-
Colonization	86,-
Desert Strike	65,-
Discworld	86,-
Earthsiege	85,-
Elite 3	79,- †
FIFA International Soccer	69,-
FPS Baseball	79,-
FPS Football	79,-
KA-50 Hokum	75,-
Klik & Play	86,-
Legions	79,- †
Master of Magic	86,- †
Nascar Racing	79,-/69,-
Panzer General	79,-
Psycho Pinball	69,- †
Sim City 2000	89,-/86,-
Sternenschweif	75,-
System Shock	79,-
Transport Tycoon	86,-
Warcraft	79,-





COMPUTER
Hard & Software

Alle Preise in DM zzgl. Versandkosten, Preisstand 21. März 1995, bitte erfragen sie unsere aktuellen Preise. Versand- und Ladenpreise können voneinander abweichen.
† Vorankündigung, zur Zeit nicht verfügbar

Stubenrauchstraße 73, 12161 Berlin-Friedenau
(nur 2 Min. vom U-BHf. Friedrich-Wilhelm-Platz)
Tel: (030) 852 80 42 & 859 32 19
Fax (030) 852 80 94

Buddestraße 18, 13507 Berlin-Tegel
(U-BHf. Alt-Tegel (Ecke Gorkistraße
direkt an der Fußgängerzone)
Tel. & Fax (030) 433 92 93

WING COMM. ARMADA



Eigentlich war »Armada« alles andere als ein Wunschkind. Doch beim Herumspielen mit neuen Programmroutinen, u.a. dem Aufflackern von getroffenen Schutzschilden und einem Mehrspielermodus, erkannte man bei Origin das Potential des namenlosen Testobjekts. Also bekamen die Programmierer grünes Licht, diesen Ableger noch vor Wing Commander 3 zu veröffentlichen. Herausgekommen ist ein für die Serie völlig untypisches Programm. Die Hintergrundgeschichte ist zwar existent, bleibt aber aufs Handbuch beschränkt. Während des Spiels hält man selbst mit der Lupe erfolglos nach so etwas wie einer Handlung Ausschau. Was aber ist dann außer der verschönerten Grafik überhaupt in Armada enthalten?

Strategie & Multi-Player

Im »Gauntlet«-Modus kämpft man sich mit einem beliebigen der zehn Raumschiffe durch immer stärkere Gegnerwellen. Irgendwann ist man dann futsch und wird mit einem Eintrag in die High-Score-Liste belohnt. Ganz anders die Spielmodi »Armada« und »Campaign«: Hier starten Kilrathis und Menschen mit je einem Heimatplaneten und einem Träger. In einem simplen Strategiespiel werden nun weitere Planeten erobert und ausgebaut. Treffen Flotten aufeinander, trägt man die Duelle aus – maximal kämpfen dabei allerdings zwei gegen zwei Schiffe (plus Träger).
Für Solisten ist das alles wenig aufregend, aber Armada ist auch ganz klar für zwei Spieler konzipiert: Hier ist die simple Struktur von Vorteil, da ohne lange Wartezeiten einfach drauflosgeballert werden kann. Die Netzwerkverbindung klappt problemlos, als Gag lassen sich während der Kämpfe eigenhändig digitalisierte Beschimpfungen an den Gegner senden.

wing commander armada

Schiffe:	10
Wingmen:	1 Ersatzschiff
Missionen:	- (3 Spielmodi)
Steuerung:	erträglich
Story:	keine
Action:	viel
Simulation:	wenig
Besonderes:	Einfache Strategie-Elemente, gelungener Zweispielermodus
Hersteller:	Origin
Test in Ausgabe:	9/94
GESAMTWERTUNG:	78

X-WING (CD)



Nicht zuletzt die packenden Raumkämpfe machten die »Star Wars«-Kinofilme zu Kassenschlagern. 1993 nahm sich LucasArts dieses Themas an und entwickelte ein Weltraumspiel mit offiziellem Star-Wars-Hintergrund. Als hoffnungsvoller Nachwuchspilot der Rebellenallianz trainieren Sie zunächst in einigen Renn-Parcours die Bedienung der vier Raumjäger. Dann kann man sich an sechs simulierten Kampfeinsätzen versuchen, bevor es wirklich ernst wird. In mehreren Schlachten sind über 100 Missionen zu erfüllen, bis der Todesstern des bösen Imperiums zerstört ist. Die eigenen Leistungen werden mit Punkten, Beförderungen und adretten Orden belohnt.
Die aus Polygonen bestehende Grafik (im Gegensatz zur Bitmap-Optik von Wing Commander) ist angenehm schnell, eine dreidimensionale Karte erleichtert die taktische Planung der Einsätze. Aufgrund seines Energie- und Schaden-Systems geht X-Wing zudem stark in Richtung »Simulation«.

Überstrenge Abrechnung

Oft erfährt man erst am Ende eines Einsatzes, was eigentlich zu tun gewesen wäre. Zudem ist die Bewertung sehr penibel: ein Shuttle zerballern, bevor es identifiziert wurde – schon ist die Mission verloren.
Der Titel »X-Wing« bezieht sich übrigens auf die Form eines Rebellen-Jagdraumers. Außerdem im Programm: Y- und A-Wings sowie große Sternenkreuzer, deren Flak-Batterien und Reaktoren einzeln zerstört werden können. Eine der beiden Erweiterungsdisketten (in der CD-ROM-Version schon enthalten) brachte dann noch den B-Wing ins Spiel. Spielerisch ist der Nachfolger »TIE-Fighter« vorzuziehen; Design und Technik sind ausgereifter als bei X-Wing.

x-wing (cd)

Schiffe:	4
Wingmen:	2
Missionen:	ca. 120
Steuerung:	kompliziert, aber gut
Story:	mittel
Action:	mittel
Simulation:	viel
Besonderes:	Energieverteilung, Flug-Rekorder
Hersteller:	LucasArts
Test in Ausgabe:	1/95
GESAMTWERTUNG:	78

STAR CRUSADER



Für sein militantes Volk erkämpft ein loyaler Kampfpilot namens Roman Alexandria Sieg um Sieg. Doch nach einiger Zeit (die ungefähr einem Drittel des Spiels entspricht) plagen ihn Zweifel: Soll er weiterhin für seine eigene, aggressive Rasse kämpfen oder lieber deren Opfern helfen? Durch solche Entscheidungen, sowie den anfangs eingestellten Schwierigkeitsgrad, ändert sich die Handlung von »Star Crusader« teilweise gravierend. Die komplexe Story ist auch die Hauptstärke des Spiels, zudem kann das Fluggefühl überzeugen. Die Grafik hingegen ist bestenfalls »befriedigend«, auch die Bedienung glänzt mit ihrer komplizierten Tastaturbelegung nicht gerade. Dafür gibt's gelungene Sprachausgabe mit wild durcheinander schreienden Flügelpiloten.

Taktik-Einschlag

Sobald man einen bestimmten Rang erreicht hat, darf man vor Beginn einer Mission einige taktische Entscheidungen treffen, z.B. seine Wingmen und deren Raumschiffe bestimmen oder Spezialaufträge vergeben. Für Vielfalt ist gesorgt: Gekaperte Feindschiffe können ebenso geflogen werden wie eigene Modelle. Auf einer strategischen Karte wird angezeigt, wie sich die Grenzen der fünf Kriegsparteien hin- und herverschieben. Die aus X-Wing bekannte Energieverteilung wurde genauso »entliehen«, wie der Stil der Wing-Commander-Cockpits. Am Ende einer Mission folgt eine Auswertung, ab und an werden Orden vergeben – billiges Blech scheint auch in der Zukunft heißbegehrt zu sein. Technisch nicht auf dem neuesten Stand, macht Star Crusader vor allem aufgrund der komplexen Handlung und eigenwilligen Flügelpiloten Spaß.

star crusader

Schiffe:	ca. 10
Wingmen:	2
Missionen:	104
Steuerung:	leicht kompliziert
Story:	viel
Action:	viel
Simulation:	wenig
Besonderes:	verzweigte Handlung, Taktikelemente
Hersteller:	Gametek/Take 2
Test in Ausgabe:	11/94
GESAMTWERTUNG:	77

RENEGADE



In einem FASA-Brettspielsystem namens »Renegade Legions« geht es um den Kampf aufrechter Soldaten gegen ein imperialistisch gesinntes Unrechtsregime. Beide Seiten haben sich in Kultur und Militär vom antiken Rom inspirieren lassen, so daß die Kampfpiloten »Legionäre« heißen und in »Gladius«- und »Pilus«-Raumschiffen sitzen. Renegade bedient sich wie Wing Commander 3 schicker Super-VGA-Grafik, legt aber weniger Wert auf eine ausgefeilte Handlung: Von wenigen, unbeeinflußbaren Konversationen mit seinen Flügelpiloten abgesehen, erfährt man nur über eine strategische Karte und etwas begleitendem Text, wie die Rahmenhandlung voranschreitet. Die Einsätze fliegen sich größtenteils sehr ähnlich, so daß zuweilen – trotz eines sehr guten Fluggefühls – dumpfe Langeweile aufkommt.

Feature-Schwindsucht

Positiv fallen der detailliert einstellbare Schwierigkeitsgrad sowie die Flügelpiloten auf: Aus einer vorgegebenen Crew wählen Sie vor jedem Einsatz diejenigen Piloten aus, die Sie begleiten sollen – bis zu fünf sind erlaubt. Allerdings ermüden die Jungs und Mädels im Dauereinsatz sehr schnell, so daß man ständig durchwechseln sollte. Beim Raumkampf vermißt man viele liebgewonnenen Details aus anderen Spielen des Genres: Eine Anzeige der Entfernung zum Gegner fehlt ebenso wie eine taktische Karte oder Informationen über den Ladezustand der Waffen: Entweder sie werden als »bereit« angezeigt und feuern – oder eben nicht. Wer sich an solchen Mängeln im Detail nicht stört, aber großen Wert auf ein möglichst »cooles« Ambiente (Grafiken, Techno-Soundtrack) legt, wird sich für Renegade trotzdem erwärmen können.

renegade

Schiffe:	**6**
Wingmen:	**5**
Missionen:	**ca. 50**
Steuerung:	**einfach**
Story:	**mittel**
Action:	**viel**
Simulation:	**wenig**
Besonderes:	**Brettspiel-Umsetzung, Super VGA-Grafik, Flug-Rekorder**
Hersteller:	**SSI**
Test in Ausgabe:	**4/95**
GESAMTWERTUNG:	**75**

SPACE SIMULATOR



Vom Programmierteam des »Flight Simulator 5.0« kommt »Space Simulator« (oh Einfallsreichtum des Namensgebers!). Anstatt mit Chessnas und Learjets ist man hier natürlich mit anderen Gefährten unterwegs, z.B. einem Shuttle. In diesen Schwerpunkt wurde Space Simulator der Vollständigkeit wegen aufgenommen – mit typischer Weltraumaction hat Microsofts zivile Weltall-Erkundung nicht viel zu tun.Trotz verschiedener Raumfahrzeuge bleibt das Cockpit immer dasselbe – die Betonung des Programms liegt hier nicht auf dem Faktor »Realismus«. Ansonsten würde sich der Space Simulator dieses Mäntelchen gerne umhängen, scheitert dabei aber in zumindest einem Punkt kläglich: Da sich bei Verwendung der Zeitkompression grobe Fehler in die Berechnungen schleichen, ist ein Flug von der Erde zum Mars ein Ding der Unmöglichkeit – es sei denn, Sie würden tatsächlich mehrere Monate Echtzeit darauf verwenden!

Andere der rund 40 vorgegebenen »Missionen« (die beliebig variiert werden können) umgehen dieses Problem, indem sie kürzere Zeiträume behandeln. So startet das Apollo-Szenario bereits in der Mond-Umlaufbahn, oder Sie befinden sich schon im freien Fall aus einer Erdumlaufbahn. Die eigene Position läßt sich netterweise beliebig bestimmen – und Ihre Marslandung wird doch noch virtuelle Wirklichkeit.

Schmucke Grafik

Gut umgesetzt wurde das Manövrieren im Weltraum: Im luftleeren Raum existiert keine Reibung, so daß durch exaktes Schub-Geben gesteuert bzw. gebremst werden muß. Besonderen Wert wurde auf schmucke Super-VGA-Grafik gelegt, die in verschiedenen Auflösungen dargestellt werden kann.

space simulator

Schiffe:	**6**
Wingmen:	**–**
Missionen:	**ca. 40 + beliebige**
Steuerung:	**kompliziert**
Story:	**keine**
Action:	**keine**
Simulation:	**sehr viel**
Besonderes:	**Simulation der zivilen Raumfahrt von 1960 bis in die Zukunft**
Hersteller:	**Microsoft**
Test in Ausgabe:	**11/94**
GESAMTWERTUNG:	**57**

FRONTIER



Fast zeitgleich mit Privateer erschien im Herbst 1993 der offizielle Elite-Nachfolger von David Braben. Der Packungstext protzt mit »Milliarden von simulierten Sonnensystemen« – verschweigt aber, daß nur wenige per Hand ausgearbeitet wurden. Zwar kann man nun auf der Oberfläche von Planeten landen, aber spielerisch gibt es dadurch keine Abwechslung.

Die Kämpfe bestehen daraus, minutenlang auf einen Gegner zuzufliegen – schließlich nimmt Frontier für sich in Anspruch, »realistische Flugmanöver« zu simulieren. Dann feuern Sie einige Sekunden auf das Ziel, bevor Ihr Schiff wieder von ihm weggetragen wird. So entscheidet auch weniger die Stärke des Feindraumschiffs über die Kampflänge, als vielmehr dessen Größe. Für besondere Freude sorgt der Umstand, nach jedem Kampf den Autopiloten wieder neu auf das Reiseziel einstellen zu dürfen.

Einfältige Vielfalt

Der Handels- und Berufsaspekt enttäuscht bei näherer Betrachtung: Passagierschiffahrt hin, Asteroidenbergbau her – am weitaus lukrativsten ist es, zwischen dem Sol- und einem Nachbarsystem hin- und herzufliegen. Da helfen dann auch die zufälligen Missionen, zusammengewürfelte Charakterportraits und drei Kampfeinstufungen nichts mehr: Frontier zeigt, wie man durch schlechte Bedienbarkeit und inhaltliche Schwächen ein gutes Konzept zugrunde richten kann. Dabei wollen wir auf diverse Programmierfehler und den indiskutablen Kopierschutz nicht näher eingehen. Nur eine kleine Kostprobe: Kaufen Sie mal ein neues Schiff, das vier Mann Besatzung mehr braucht, als das alte. Gibt es nun keine vier Job-Suchenden in der momentanen Station, können Sie den Kahn gleich wieder verkaufen.

frontier

Schiffe:	**29**
Wingmen:	**–**
Missionen:	**zufällige**
Steuerung:	**unnötig kompliziert**
Story:	**wenig**
Action:	**wenig**
Simulation:	**mittel**
Besonderes:	**Handelselemente, Nachfolger von »Elite«**
Hersteller:	**Gametek**
Test in Ausgabe:	**6/94**
GESAMTWERTUNG:	**49**

Diamond Multimedia Kit.

Affen stark.

Im Multimedia-Dschungel führen Interrupt-Dickichte und DMA-Fallen schnell zum Scheitern der Expedition. Oft mehr tierischer Ärger als Spaß.

Diamond Multimedia Kits machen Schluß damit! Videogeleitet ist die Hardware wieselflink gezähmt. Die Installationssoftware überspringt Antilopen gleich die Schlangengruben der DOS-Wüsten.

Play it.

Um sich in die Höhen der Multimedia-Lüfte zu schwingen, benötigen Sie nur einen Schraubenzieher. Alles weitere finden Sie im Multimedia Kit.

Ob Sie mit der 16 Bit Stereosoundkarte schlafende Löwen wecken, der Nachtigall ein neues Lied beibrigen oder eine Klangsafari veranstalten – Ihrer Entdeckerlust sind keine Grenzen gesetzt. Dafür garantiert die Wavetable-Erweiterbarkeit.



All Fun. No Joke.

Das double- oder quadspeed CD-ROM-Laufwerk eröffnet Ihnen die Artenvielfalt an Spielen, Unterhaltungs- und Lernprogrammen. Tauchen Sie ein in virtuelle Welten. Erwecken Sie Dinosaurier wieder zum Leben. Fordern Sie Geist und Wissen. Allein oder im Team.

Von führenden Spiele-Dompteuren getestet.

More for Less.

Alles zum bärigen Eintrittspreis. Immer inklusive: Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, Stereolautsprecher, Anschlußkabel, Schrauben, Spiele und Unterhaltungsprogramme.

Bändigen Sie Multimedia.
Kreativ.
Mit den Diamond Multimedia Kits.

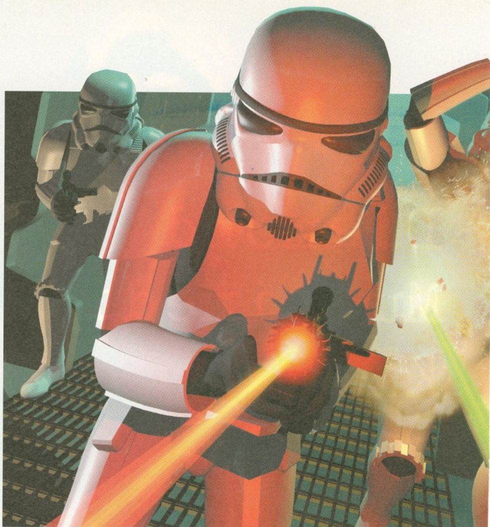
Ab sofort erhältlich bei:
D: Atelco, Comtech
CH: Manor
oder bei Ihrem Händler

DIAMOND
MULTIMEDIA

Landsberger Str. 408 · D-81241 München
Fax 089/580 98-71



DARK FORCES



Star Wars für Bodentruppen: Die Schießbuden-Sturmsoldaten bekommen Nachwuchs in Form der finsteren Dark Troopers. LucasArts' Beitrag zur 3D-Actionwelle bietet reichlich Kurzweil und intelligentes Level-Design.

Beruhigend, daß wenigstens im Star-Wars-Universum das Gut-Böse-Schema noch eindeutig funktioniert: Weil die Rebellen angeblich Ihre Eltern töteten, verschlug es Sie vor Jahren zunächst zur imperialen Armee. Doch als sich herausstellte, daß die wahren Mörder Ihrer Familie kaiserliche Schergen waren, verließen Sie angewidert die Reihen der verbrecherischen Sturmtruppen. Nun hat der Kaiser einen grimmigen Feind, der die imperialen Taktiken in- und auswendig kennt: Sie!

LucasArts kümmerte sich bislang in drei Spielen (»X-Wing«, »Rebel Assault« und »TIE-Fighter«) um die Kampfpiloten des Star-Wars-Universums; nun sind die Infanteristen dran: »Dark Forces«, das ursprünglich schon Ende letzten Jahres hätte erscheinen sollen, ist endlich fertig. Kurz nach der Vernichtung des berüchtigten Todessterns setzen Darth Vader & Co ihre Hoffnung auf eine weitere Geheimwaffe. Dieses Mal handelt es sich aber um keine riesengroße Superkampfstation mit eingebautem Selbstzerstörungsschacht, sondern um eher unscheinbare, aber umso effektivere »Dark Troopers«. Diese sehen zwar aus wie zu groß geratene Sturmtruppen, sind in Wahrheit aber voll-mechanisierte Kampfmaschinen, von denen beim Praxistest eine bloße Handvoll kurzerhand ganze Rebellenstützpunkte einäschert.

Ihre Aufgabe ist es, als Doppelagent im Dienste der Rebellenallianz die Entwicklung der Dark Troopers zu sabotieren. Die Perspektive ist vollständig im beliebten 3D-Look gehalten, so daß die Spielfigur ihre Umwelt quasi mit eigenen Augen sieht. Anders als z.B. beim indizierten »Doom«, kann man nicht nur ausweichen, rennen und springen, sondern auch schleichen, kriechen sowie nach oben und unten schauen. Ansonsten erinnert vieles an das heimliche Vorbild: Verschiedene Waffen, deren Munitionsvorräte ständig aufgestockt werden müssen, diverse Schalter, Geheimtüren und eine automatisch mitgezeichnete Karte sind keinesfalls neue Ideen. Sie wurden aber zumindest originell umgesetzt: Die Waffen haben oft zwei Betriebsarten, einige Schalter unterscheiden zwischen drei oder mehr Zuständen und die Karte besteht aus bis zu vier übereinander gelegenen Stockwerken.

Anstelle von Dämonen und Untoten treffen Sie natürlich auf Star-Wars-konforme



Das informative Statusdisplay läßt sich abschalten, die Waffe kann man auch wegstecken

Spiele-test





In solcher Menge sind die Sturmtruppen nicht ungefährlich

Feindsprites. Man hat sich bei LucasArts sichtlich bemüht, so eng wie möglich an der Vorlage zu bleiben: Praktisch jeder vorkommende Gegnertyp ist einem der Filme entnommen. Fans der Trilogie werden fortwährend auf bekannte Figuren treffen, von den schwarz gekleideten Todesstern-Operatoren bis hin zum Kopfgeldjäger Boba Fett. Die zahlenmäßig überwiegenden Standard-Sturmtruppler sind dabei noch das geringste Übel: Langsam, dumm und nicht sonderlich zielsicher werden sie dem Helden nur in großer Zahl gefährlich. Immerhin stellen sie damit eine größere Bedrohung dar, als ihre Leinwandvorbilder – schafften die es doch in gut sieben Filmstunden trotz beeindruckender Lichtgewitter nicht, Herrn Skywalker auch nur anzukratzen...

Nach der erfreulich komfortablen Installation, die wahlweise zwischen 10 und 70 MByte Festplattenplatz beansprucht, wartet ohne großes Intro gleich die erste Mission auf den Spieler. Ein scrollender, teils mit kleinen Grafiken aufgelockerter Text instruiert unseren Doppelagenten über den Stand der Dinge und seine nächste Aufgabe. Nun entscheidet man sich für eine von drei Schwierigkeitsstufen, welche die Anzahl und Stärke der Gegner beeinflussen und kann loslegen. Das bescheidene Waffenarsenal besteht zu Beginn zwar nur aus der handschuhbewehrten Faust und einem Lähmstrahler, läßt sich aber im Laufe des Spiels aufstocken – schließlich braucht ein zu Boden gegangener Sturmtruppler sein Lasergewehr fürs erste nicht mehr. Insgesamt sind zehn Waffen enthalten, die unterschiedliche Munition verbraten. Während Laserwummen mit »Energieeinheiten« gespeist werden, verlangt es größere Kaliber schon nach »Energiezellen«. Zudem sind Granaten, Raketen und Plasmamunition vorhanden, die in Verbindung mit der entsprechenden Waffe ordentlich was kaputt machen. Ebenfalls im Dark-Forces-Rüstungskatalog: Handgranaten, die unterschiedlich weit geworfen werden, sowie explosionsfreudige Tellerminen.

Mehrere der Waffen lassen sich auf zwei Arten abfeuern, wobei die erste weniger Energie verbraucht, während die zweite größeren Schaden verursacht. Da auch Ihre Gegner ausgiebigen Gebrauch von allerlei Zukunfts-Schießknüppeln



Die Missionsbeschreibungen werden vereinzelt durch Bilder aufgelockert



im wettbewerb

Bei Cyclones kämpft man sich durch solide Science-fiction-Levels, etwas behindert von fummeliger Steuerung und isometrischer Automap. Das indizierte Doom 2 sorgt für ständige Adrenalin-Stöße, bietet aber im Vergleich zum Vorgänger kaum Neuerungen und ist selbst für Profis schwer zu knacken. Dark Forces zeigt sich abwechslungsreicher und detaillierter, hat jedoch weniger »Spielfläche« (Levels). Außerdem gehen Fans von Netzwerk-Sessions leer aus. Ebenfalls im Star-Wars-Universum angesiedelt ist TIE-Fighter, bei dem man als imperialer Pilot gegen die aufrüherischen Rebellen kämpft. In Bezug auf Story, Atmosphäre und Tiefgang ungeschlagen bleibt die CD-Version von System Shock: Hier muß ein völlig durchgeknallter Computer im Alleingang ausgeschaltet werden.

System Shock	91
TIE-Fighter	85
DARK FORCES	**84**
Doom 2 (indiziert)	83
Cyclones	72

jörg langer

Ja, Dark Forces wandelt in den Fußstapfen des indizierten Doom. Ja, man hat sich auch bei System Shock die eine oder andere Anregung geholt. Aber nein, einen uninspirierten Nachzieher stellt das neueste Star-Wars-Spiel deshalb nicht dar. Die einzelnen Levels unterscheiden sich in Bezug auf Grafik, Aufbau und Aufgaben erheblich. Neben kräftigem Ballern ist auch viel Köpfchen angesagt, die Rätsel sind deutlich fordernder geraten als das übliche Schalter-Betätigen. Der Star-Wars-Hintergrund sowie die fortschreitende Handlung sorgen für zusätzliche Motivation.

Gerade beim letzten Punkt hätte man aber fleißiger sein können: Die Zwischensequenzen sehen nicht sonderlich toll aus und sind zudem, von der ersten einmal abgesehen, sehr kurz. Kein Wunder: Gerade mal 70 MByte sind auf der CD. Mit derselben Lizenz hätten die Präsentations-Kings von Origin wohl »Star Wars Dreieinhalb« produziert, bei LucasArts reicht's nur für kurze Animationsschnipsel à la TIE-Fighter und dürftige Missionsbeschreibungen. Auch die nicht-beschriftbare Automap sowie die auf geringe Entfernung sehr pixelige Grafik stören mich.

Von diesen Kritikpunkten abgesehen, präsentiert sich Dark Forces als intelligentes Actionspiel, das Star-Wars-Fans und Doom-Liebhaber gleichermaßen fesseln wird.

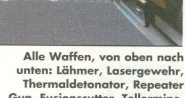
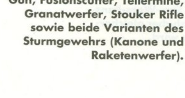








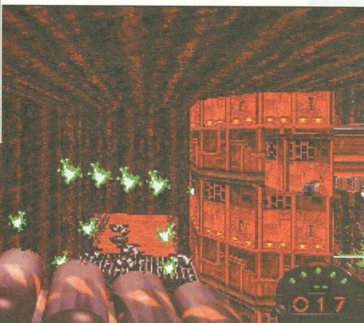


Alle Waffen, von oben nach unten: Lähmer, Lasergewehr, Thermaldetonator, Repeater Gun, Fusionscutter, Tellermine, Granatwerfer, Stouker Rifle sowie beide Varianten des Sturmgewehrs (Kanone und Raketenwerfer).



Dem will man nicht im Dunkeln begegnen: ein gamorreanischer Axtkrieger.



Farbenfrohes Gefecht in einer Mine

machen, kommt der mit bis zu 200 Einheiten aufgeladene Schutzschild gerade recht. Treffer verringern allerdings dessen Effizienz, was durch herumliegende Schildladungen wieder ausgeglichen wird. Ist der Schild dahin, müssen die Lebenspunkte unseres Helden herhalten und wenn auch die alle sind, verliert er eines von anfänglich drei Bildschirmleben. Gegen manche Gegner hilft der Schild übrigens nichts (Stichwort »Schweißroboter«), in diesem Fall zehrt jeder Treffer sofort an der Lebensenergie. Die meisten Waffen verlieren mit zunehmender Schußdistanz an Effizienz und Treffsicherheit, außerdem gilt in der Regel: Je höher die Zerstörungskraft, desto größer der Munitionsverbrauch. Beim Feuern muß man das Ziel nicht nur horizontal anvisieren, sondern bei ober- oder unterhalb der eigenen Position befindlichen Gegnern auch vertikal – zum Glück aber nur nach der Formel »Pi mal Daumen«.

Neben den Waffen und Munitionsvorräten kann man auch einige andere Nützlichkeiten finden: Batteriehungrige Nachtsichtgeräte helfen im Dunkeln weiter und verraten im Gegensatz zum serienmäßig mitgelieferten Scheinwerfer die eigene Position nicht. Eiskrallen verhindern das Herumschlittern auf gefrorenen Flächen, und eine Atemschutzmaske erlaubt es Ihnen, über die Industrieabfälle des Imperiums vornehm die Nase zu rümpfen – anstatt sich von den Giftgasen töten zu lassen. Zudem finden Sie ab und an ein Zusatzleben, ein Instant-Heilungspräparat oder eine zeitlich begrenzte Verdopplung der Schußeffizienz.

Durch Tastendruck gelangen Sie jederzeit in ein Optionsmenü, von dem aus man die Missionsbeschreibung lesen, die mitgeführte Ausrüstung auflisten oder die Automap begutachten kann. Bei letzterer läßt sich komfortabel umherzoomen und -scrollen, bzw. das angezeigte Stockwerk verändern. Außerdem wird die Karte auf Wunsch direkt in das 3D-Fenster eingeblendet, was beim Kämpfen etwas störend wirkt (kein Problem – einfach per Tastendruck ausschalten), der Navigation in den teils extrem großen Levels aber überaus dienlich ist.

Die 14 Szenarios sind durch eine fortschreitende Handlung miteinander verknüpft und präsentieren sich äußerst abwechslungsreich: Von einigen imperialen Außenposten führt der beschwerliche Weg u.a. durch eine Kanalisation, staubige Minen und finstere Städte bis hin zu den Sternenkreuzern »Executor« und »Arc Hammer«. Dabei ändern sich nicht nur Levelaufbau und grafische Gestaltung, auch die Missionziele unterscheiden sich: Einmal muß eine bestimmte Person gefunden werden, dann eine Fähre gekapert und schließlich ein ganzes Raumschiff gesprengt werden. In zahlreiche Geheimräume kommen Sie nur durch Untersuchen

heinrich lenhardt

Ich glaube, daß wir den Höhepunkt der Doom-Welle überstanden haben. Technisch sind die PCs weidlich ausgereizt und spielerisch kann ein x-ter »Schieß alles ab«-Aufguß auch niemanden mehr in Euphorie versetzen. Der Gourmet-Spieler wendet sich lieber tiefgründerigeren 3D-Alternativen wie Descent oder System Shock zu.

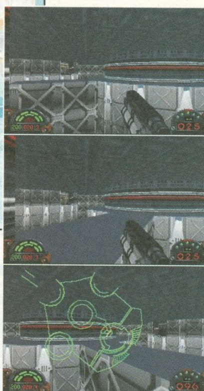
Auch Dark Forces erfindet das Rad nicht neu, gibt den Fans aber ziemlich genau das, was sie haben wollten. Reichlich Star Wars-Charaktere, solide 3D-Technik, abwechslungsreiche Levels und eine ordentliche Puzzle-Portion halten die Motivation hoch. Die Grafik ist auch auf mittelprächtigen 486ern noch angenehm schnell.

Multi-Player-Fans gucken allerdings in die Röhre: Dark Forces ist ganz auf Solisten zugeschnitten; Netzwerk-Sessions wie bei Doom müssen entfallen. Nervig: Speichern ist nicht jederzeit möglich. Profis werden außerdem über die nicht immer sonderlich hellen Gegner meckern, die schon mal an einer Energiebarriere »Selbstmord« begehen.

Der letzte Innovations-Kick geht mir irgendwie ab, aber im Rahmen der Genregrenzen schlägt sich Dark Forces wacker. Kurzweilige Action-Hetzjagd im Star-Wars-Universum, nicht mehr und nicht weniger.



Mit ihrer weißen Panzerung sind die Sturmtruppler für Eisregionen wie geschaffen



Die Bewegung der Drehbrücke läßt sich auch auf der einblendbaren Karte verfolgen

verdächtiger Wandteile oder das Durchkriechen dunkler Gänge. Auch das mutige Hüpfen in einen Wasserfall wird manchmal mit einigen Bonusgegenständen belohnt. Wer allerdings zu tief springt oder fällt, darf mit seinem nächsten Bildschirmleben weitermachen. In diesem Fall muß man den Level jedoch nicht von vorne beginnen, sondern wird an eine interne »Save-Position« zurückgesetzt; die Automap bleibt erhalten.

Die Grafik besteht aus einem Mix zweier Darstellungsweisen: Bitmaps und Polygonen. Während die meisten Gegner in typischer Pixelform daherkommen, sind andere vollständig aus Drei- und Vierecken zusammengebaut. Durch die Verwendung texturverschönerter Polygon-Objekte macht die Spielwelt einen realistischen Eindruck: Schwenkbrücken kriechen langsam durchs Bild, mächtige Bohrgestänge graben sich ins Erdreich. Viele der Puzzles bauen auf derartigen Grafikobjekten auf, z.B. wird per Schalter eine Brücke zum langsamen Rotieren gebracht, wonach man blitzschnell zu einem Aufzug rennen, hochfahren und oben zielsicher auf die schon ein Stück entfernte Brücke springen muß. Diese Bewegungen von Großobjeken sind nicht nur im 3D-Fenster, sondern auch auf der automatischen Karte zu sehen. Wenn also z.B. ein Wasserkraftwerk wieder zu arbeiten beginnt, fängt auch in der Automap die Dynamoschraube an, sich zu drehen. Andere Puzzles bestehen in der Eingabe eines mehrstelligen Codes – nicht über die Tastatur, sondern direkt in der Grafik. Wer allerdings den Code noch nicht gefunden hat, sollte sich auf längeres Ausprobieren einstellen.



Dieser Code öffnet im vierten Level ein wichtiges Tor



Dieser Dark Trooper ist so gefährlich, wie er aussieht.

Weitere Details lassen die Spielwelt noch echter wirken: So kann man in Lüftungskanälen herumkriechen, über Eisflächen schlittern, auf Förderbändern mitfahren oder in Flüssen treiben. In manche Wände lassen sich Löcher sprengen, andere Mauern sowie Energiebarrieren reflektieren die Laserstrahlen, was zu Querschlägern führt und Schüsse »um die Ecke« möglich macht. Vor allem die nicht sonderlich intelligent agierenden Sturmtruppen nutzen hin und wieder gerne die Möglichkeit, sich solcherart selbst abzuschießen. Kettenexplosionen sind ebenso enthalten wie verschiedene Lichteffekte, z.B. wandernde Scheinwerfer oder Stroboskop-Lampen. Unterstützt wird die Spielatmosphäre von durchschnittlicher Musik, guten Geräuscheffekten und passabler Sprachausgabe (»Sie verstoßen gegen imperiale Gesetze!«). Letztere ist übrigens, wie das restliche Spiel, vollständig in Deutsch gehalten. Die Steuerung erfolgt per Joystick, Maus oder Tastatur. Alle drei Geräte lassen sich frei konfigurieren und mit Funktionen belegen. Gespeichert wird der Spielstand jeweils nach Beendigung einer Mission, während eines Einsatzes hilft nur das eigene Können. Ein jederzeit aufrufbares Menü erlaubt die Veränderung wichtiger Parameter. Hier läßt sich auch ein sogenannter Superschild zuschalten, der gegen Lasertreffer unverwundbar macht. Eine Punktwertung oder sonstige Abrechnung am Ende eines Levels gibt es nicht, das Erreichen der nächsten Mission muß Motivation genug sein. Die Schwierigkeit der Szenarios nimmt konstant zu, und zwar nicht nur wegen der stärker werdenden Gegner. Der Levelaufbau ist teilweise sehr komplex, was durch das Fehlen einer Beschriftungsfunktion für Orientierungsschwierigkeiten sorgen kann. Alle Mühsal ist aber erst einmal vergessen, sobald der Spieler auf die ersten Dark Troopers trifft. Diese kommen in zwei Varianten vor, von denen die eine extrem nahkampfstark ist, während die andere per eingebautem Jetpack schneller hinter einem steht, als man »Möge die Macht...« murmeln kann. **(la)**

dark forces

286 · **386/486** · **VGA** · Super VGA · **Soundblaster** · **S'Blaster Pro** · **General MIDI** · CD-Audio · **Maus** · **Joystick**

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	LucasArts
Ca.-Preis	DM 130,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung	Gut
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 400 KByte + 7 MByte XMS
Festplattenplatz: ca. 9 MByte
CD-Belegung: ca. 70 MByte

Besonderheiten:
Einblendbare Automap, aber weder Zwei-Spieler- noch Netzwerk-Modus.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM und Joystick.

84

Stefan Effenbergs Fußball-Manager:

DER COACH

Europas Meistermacher Nr. 1
Saison für Saison: Spannung ohne Grenzen

- 1 - 18 Spieler
- über Modem spielbar!
- deutsche und englische Liga wählbar
- SVGA-Bilder in 256 Farben
- Transferliste mit über tausend Fußballprofis aus dem In - und Ausland
- Digi-Sound-Stadion-Atmosphäre und deutsche Sprachausgabe
- Editor-zum Verändern aller Spieler-und Teamnamen
- Import/Export von editierten Spieldaten
- beide Profiligen, nationaler und drei internationale Pokale
- realistische Ausarbeitung des Trainings - Einzeltraining, Trainingslager und Jugendarbeit
- viele abrufbare, detailierte Statistiken über jedes Team und jeden Spieler
- umfangreiches Optionsmenü zur individuellen Gestaltung des Programms
- Hunderte von verschiedenen Ereignissen, Wetter verhältnisse, Fanclub - Unterstützung, Ausbau der Gastronomie im Umfeld des Stadions beeinflussen Spiel und Zuschauerzuspruch
- Gelbe, Gelb-Rote und Rote Karten, Elfmeter, Freistöße und Ecken, Ausländer und Amateurspieler (!)-Beschränkung (incl. Match - und Geldstrafen)
- spannende Spielsequenzen
- ausgeklügeltes Taktiksystem

Werden Sie Europas erfolgreichster Trainer! Erkämpfen Sie sich das Double und die europäischen Pokale dazu!





VERTIGO TECHNOLOGIES

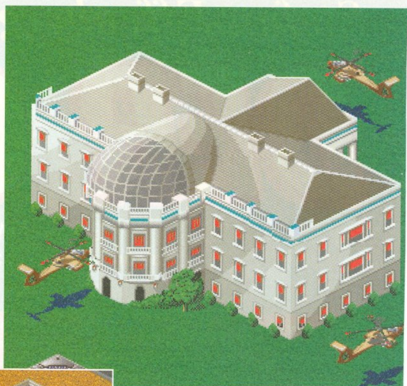
Vertigo Technologies GmbH,
Bernardstr. 112,
63067 Offenbach,
Fax 069 8004114

Systemanforderung:
Mind 386 33 MHZ, 4 MB RAM
SVGA-Grafikkarte (1MB)
Soundblaster-kompatible Soundkarte (optional)
CD-Laufwerk, MS DOS
(Diskettenversion für PC in Vorbereitung)



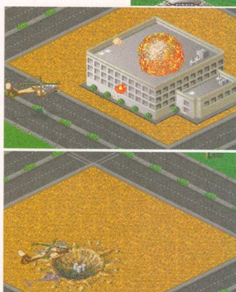
JUNGLE STRIKE

Von der Wüste in den Urwald: Der solide Aufguß eines bewährten Action-Strategiemischmaschs erreicht den PC. Zehn isometrisch inszenierte Missionen mit Helis und anderen Vehikeln; garniert durch eine unfreiwillig komische Hintergrundstory.



Terroristen wüten in Washington: Nur Sie und Ihr Kampfhubschrauber können verhindern, daß aus dem Präsidenten Hackfleisch gemacht wird.

Der wahre Segen des Mediums CD-ROM sind die digitalisierten Videoclips, die sich ob des Platzangebots auf den Silberling packen lassen. Eine ganze Schar arbeitsloser Nachwuchs-Dramaturgen jauchzt auf, greift zur Videokamera und dreht Zwischensequenzen. Nicht immer sind die Resultate so aufwendig und professionell wie bei »Wing Commander 3«: Bei der PC-Adaption des Videospiels »Jungle Strike« fühlte sich Gremlin moralisch verpflichtet, das verwöhnte MS-DOS-Publikum vor einer Scheibe mit über 600 Leermegabytes zu bewahren. Also kurbelte man besagte Videoszenen herunter und digitalisierte sie bildschirmfüllend. Technisch sind die Clips annehmbar; die dramaturgische Qualität gleitet allerdings in die sumpfigen Gefilde ungewollten Humors ab.



Der Zweck heiligt die Mittel: Ist das Häuschen demoliert, angeln wir uns einen Spritkanister aus den Ruinen

Bevor man Sie in einen Kampfhubschrauber steigen läßt, um böse Panzer und Raketenwerfer im Zehnerpack zu verschrotten, wird ein zünftiges Feindbild aufgebaut. Mußte im Vorgänger »Desert Strike« ein Hussein-Verschnitt als Bad Boy herhalten, sind diesmal die Drogenbarone Wurzel allen Übels. Herrlich die Auftaktsequenz: Der Sohn des Bösewichts vom Vorgänger entpuppt sich als Gadaffi-Doppelgänger (Dienstmütze, Fielmann-Brille, gebleckte Beißer); neben ihm bewundert Drogenschuft Nr. 1 einen gemütlichen Waffenversuch (ganz schick: Das Sakko aus dem Winterschlußverkauf harmoniert prächtig mit dem Piratenkopftuch). Die Drogengangs sind an niedlichen Bömbchen interessiert, infiltrieren dann doch erst mit konventionellen Mitteln die Hauptstadt der USA. Bill Clinton ist ja so manchen Beschuß gewohnt, doch wie verirren sich feindliche Panzer in den Gemüsegarten des Weißen Hauses?

Statt so unwichtige Details wie militärische Basen zu kapern, machen sich die Drogenterroristen zunächst daran, die

heinrich lenhardt

Grumpf, auch bei der Umsetzung des zweiten Titels aus der »Strike«-Modulreihe von Electronic Arts hat sich Gremlin nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Die farbarme Grafik sieht sehr megadrivig aus, die Quiekmusik ist für General-MIDI-verwöhnte fast schon eine Beleidigung.

Spielablauf und Steuerung sind die großen Pluspunkte des Programms; eine dermaßen geschickte Mischung aus Action und Strategie mit einer Prise Simulation verführt zum Drauflosspielen. Daß man bei der Umsetzung der Bedienung auf PC-Joysticks minimal gepennt hat, kann ich noch verschmerzen. Aber warum halten die programmierenden Quäler vom Dienst an dieser »Speichern darfst Du nicht«-Politik fest? Schon die erste Mission wird auch fortgeschrittene Spieler einiges an Nerven kosten. Angesichts der Komplexität der zehn Abschnitte ist es ziemlich frech, daß man nicht jederzeit den Zwischenstand sichern darf. Dank solchem Schluder und der etwas lieblosen Technik dürfte Jungle Strike auf dem PC kaum den Erfolg der Mega Drive-Version wiederholen. Schade, denn das kluge Spielprinzip hätte eigentlich ein breiteres Publikum verdient.



im wettbewerb

Mit den wesentlichen Sünden des Vorgängers Desert Strike ist auch Jungle Strike verunziert worden: Mäßige Technik und Frust durch die fiese Paßwort-Option dämmen den Spielspaß ein. Immerhin gibt es mehr Missionen und abwechslungsreichere Schauplätze; deshalb springt ein Gnadenpünktchen Aufwertung heraus. Abteilung »entfernte Verwandte«: Virgins Hubschrauber-Simulation Hokum enttäuschte; wir spielen lieber das gute alte Comanche. Zephyr will Actionfans ansprechen, doch das 3D-Geballer mit Flugpanzern spielt sich viel zu wirr.

Comanche	86
JUNGLE STRIKE	**70**
Desert Strike	69
Hokum	38
Zephyr	38

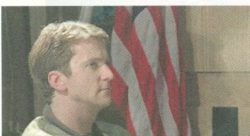


Ohne regelmäßiges Studium der Übersichtskarte verfranst man sich schneller als im Poinger Berufsverkehr

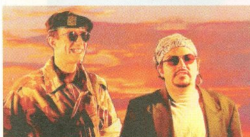


Nur durch stetes anpirschen, feuern und wieder abdrehen haben Sie eine Chance gegen die feindliche Übermacht. Richten die Angreifer zuviel Schaden an, ist die gesamte Mission gescheitert.

Wahrzeichen von Washington zu zerstören – höchst logisch. Aber schließlich sind wir hier nicht bei den Tagesthemen, sondern bei einem Computerspiel. Um eine der zehn Etappen von Jungle Strike zu schaffen, müssen Sie die verschiedenen Aufträge innerhalb einer Mission erledigen. Im Falle von Washington bedeutet dies die Eliminierung der Wahrzeichen-Angreifer, gefolgt vom Zerstören terroristischer Basen, dem Abfangen von Agenten und so einigem mehr. Das nicht gerade mickrige Repertoire an Aufgaben müssen Sie mit drei bescheidenen Bildschirmleben schaffen, sonst geht's an den Anfang zurück. Mittendrin darf man nicht speichern; erst nachdem eine komplette Mission erledigt wurde, wird Ihnen gnädigerweise ein Paßwort verraten.

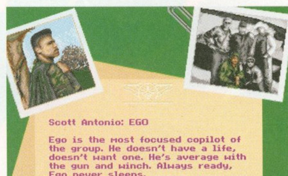






Technisch gute Videos erläutern den Handlungsverlauf, doch die Schauspieler sind grottig. Unser Liebling: Der Karneverals-Gadaffi und sein Freund von der Herrenkonfektion verbringen gemeinsam ihre Mittagspause.

Für ungeduldige Naturen ist Jungle Strike das richtige Spiel, um sich unterhaltsam in den Wahnsinn treiben zu lassen. Das Programm ist zwar umfangreicher als sein Vorgänger, aber dessen Frustelemente wurden gnadenlos übernommen. Schluckt man ein paar Raketen oder sammelt nicht regelmäßig Spritkanister auf, ist schnell eines der spärlichen Bildschirmleben verbraten. Auch bei der Steuerung hat sich nichts getan: Der Heli wird nach links oder rechts gedreht, man gibt Schub nach vorne oder hinten und schießt mit drei Waffenarten. Eher Action als Simulation, aber anspruchsvoller zu handeln als das gemeine Standard-Ballerspiel. Die Munition der drei Waffensysteme ist streng begrenzt. Von der Standard-MG hat man gut tausend Schuß in petto, doch die durchschlagskräftigeren Raketen vom Typ Hydra und Hellfire sind weitaus rarer. Ziemlich genial ist die Designleistung, daß der zweite Joystick-Feuerknopf nicht genutzt wird: Um zwischen den Waffensystemen umzuschalten, müssen Sie auf die Leertaste klopfen – Autsch!



Würden Sie von diesem Copiloten einen Gebrauchthubschrauber kaufen?

Jungle Strike spielt sich kniffliger als reine Arcade-Ballereien. Die raffinierte Steuerung in Verbindung mit der inflationären Gegneranzahl zwingt zu kühnen Ausweichmanövern, taktischer Planung anhand einer Übersichtskarte und guten Reflexen. Ebenfalls übernommen ist die Wahl des Copiloten: Je nachdem, welchen Computerpartner Sie sich aussuchen, gibt's Vor- und Nachteile bei Schußpräzision und Steuerungsgenauigkeit. **(hl)**

jungle strike

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ☐ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Gremlin
Ca.-Preis	DM 110,-
Kopierschutz	Erträgliche Drehscheiben-Abfrage
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung	Gut
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 550 KByte
Festplattenplatz: ca. 4 MByte
CD-Belegung: ca. 260 MByte

Besonderheiten: 10 umfangreiche Missionen, die jeweils in mehrere Aufträge unterteilt sind. Paßwort nach jeder geschafften Mission.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM und Joystick.

70

Invasion der Preisbrecher

Überirdische Preise suchen die Erde heim!

Unerklärliche Vorfälle aufgezeichnet von unserem Korrespondenten Jerry van Aachen

Berichten zufolge sind in Software-Geschäften im ganzen Land merkwürdige silberne Untertassen gesichtet worden. Ein Augenzeuge sprach gestern von seiner Qual: "Es war entsetzlich!" "Ich ging zu meinem Software-Händler in der Innenstadt und wurde schon im Eingang mit einem riesigen Kasten konfrontiert, der mit Dutzenden dieser seltsamen Silberscheiben gefüllt war." Er war zu erschüttert, um weiterzureden.

Die Meinung der Experten hierzu:

Selbst Mitglieder der höchsten Regierungskreise gaben zu: "Wir sind verblüfft! Wir haben die Entwicklung dieser PC-Klassiker von Origin, Bullfrog, EA SPORTS einige Zeit beobachtet. Jedenfalls sind sie jetzt zum ersten Mal auf CD-ROM zu absoluten Tiefstpreisen erhältlich."



STRIKE COMMANDER CD
"Darauf hat die Welt gewartet!"
PC GAMES 93%

Diese neuen Exemplare sind durch die Doppel-CD-Verpackung und die unverwechselbare "EA Classics"-Kennzeichnung einfach zu erkennen. Bei näherer Betrachtung kommen gedruckte Schnell-installations-Anleitungen, Kopierschutz und eine Referenzkarte zum Vorschein, die geschickt auf der Broschüre in der Verpackung versteckt sind.

Ein Fachmann räumte ein, daß damit ein schnelles Nachschlagen und Starten der Spiele gewährleistet sei.

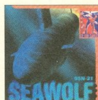
Fehlendes Handbuch-Chaos

Unser Reporter mit den Adler-Augen hat das Fehlen des großen, kompakten Handbuch bemerkt, das normalerweise derartige Objekte begleitet. Ein enthusiastischer Laie war nicht um eine Antwort verlegen: "Das wichtige Handbuch ist auf der CD selbst. Falls Ihre Leser unbedingt das gedruckte Handbuch haben möchten, können sie auf der Broschüre in der Verpackung nachlesen, wie sie es bestellen können. Hier befinden sich auch Informationen zu den anderen Spielen des EA CD-Classics-Sortiments."

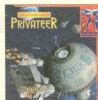
Wir haben das Unmögliche erreicht, ein streng geheimes Dokument in die Hände zu bekommen, das Folgendes verriet: "Während die Spiele auf der DOS-Ebene laufen, kann das Handbuch von DOS oder von Windows aus gelesen werden. Die meisten dieser Spiele können direkt von der CD gespielt werden, was äußerst praktisch ist und keinen wertvollen Speicherplatz beansprucht."

Electronic Arts GmbH, Postfach 1553, 33245 Gütersloh, Tel: 05241/26024, Fax: 05241/24244.





SEAWOLF
"Seawolf ein Hi-Tech-Wunder erster Güte..."
ASM 10/12



PRIVATEER "...eine rundum gelungene Fortsetzung der Wing-Commander-Saga."
PC GAMES 92%



SHADOWCASTER
"Eines der Highlights dieses Spielewinters."
PC REVIEW 8/10



SYNDICATE PLUS
"...vielleicht das intelligenteste und beste Spiel aller Zeiten."
POWER PLAY 90%



POPULOUS II
"... eine Götterdämmerung unter den Strategiespielen."
PC PLAYER 85%

Besuchen Sie *JETZT* Ihren Software-Händler, um sich über das Classics-Sortiment und die *UNGLAUBLICHEN* Preise zu informieren!



ELECTRONIC ARTS®



BIOFORGE

Folgenreicher als jeder Freilandversuch mit Gen-Tomaten: In einer verrotteten Raumstation schnippeln skrupellose Wissenschaftler Cyborgs nach Maß. Mit viel Wut und ein paar Kilo Edelstahl im Bauch gelingt Ihnen der Ausbruch.



Zweikampf-Action muß gelegentlich sein: Wer hat da seinen Saurier von der Leine gelassen?

»Patient braucht Ruhe! Wieder hinlegen!« Die Robo-Krankenschwester kennt kein Erbarmen: Schon ist die Kanüle entschärft, um den erwachenden Schützling wider Willen mit einer Ladung Ruhewohl zu betäuben. Benommen richten wir uns auf und verpassen morgenmufflig dem schwebenden Spritzer eine Delle ins Blech. Den Beteuerungen der AOK-Hardware, unempfindlich gegen Erschütterungen zu sein, schenken wir kein Gehör. Recht so: Drei innige Fußtritte später schwirrt der Robo-Sanitäter ins Energiefeld der Zellentür: Brutzel, Schmor, Kurzschluß! Der Weg zum Flur ist frei. Einsam hallen unsere Schritte in dem kahlen Hangar. Wasser tropft von der Decke. Vor der Tür der Nachbarzelle liegt ein abgetrennter Arm. Aus der Ferne erschüttern Explosionsgeräusche die trostlose Umgebung. Das könnte Ihnen alles nicht den Tag verderben, doch als Sie an sich heruntersehen, wird rasch klar, daß Ihre Entführer schon ganze Arbeit geleistet haben. Die unfreiwilligen Narkose-Sessions endeten nicht mit einem ausgebauten Blinddarm, sondern mit eingebautem Edelmetall. Sie sind ein Cyborg, dessen Körperteile teilweise gegen Robotermechanik ausgetauscht wurden. Aber noch haben Sie Ihren eigenen Willen. Und das sollen die Typen bald zu spüren bekommen, die ungefragt an Ihnen rumgeschnippelt haben...

Wir befinden uns offensichtlich nicht in der Schwarzwaldklinik, wo die Doktores beschwingt vom Golfplatz kommen, um den Privatpatienten ein paar Fältchen zu entfernen. Dr. Mastada entfernt gleich ganze Körperteile, denn seine große Leidenschaft ist das Zusammenschrauben von Cyborgs; halb Mensch, halb Maschine. Die Versuchskaninchen werden zwangsverpflichtet – wer braucht schon einen Spenderausweis? Als Sie Ihre Zelle verlassen, können Sie sich nicht an Ihre Identität erinnern. Auf der Suche nach einem Fluchtweg sammeln Sie elektronische Tagebücher anderer Gefangener ein und kramen in Datenbeständen von Computeranlagen. Bruchstück für Bruchstück sammeln Sie Informationen – die Suche nach der Wahrheit wird zum Motivationsträger in einer spannenden, beklemmenden Geschichte.

Origin, die berühmt-berüchtigten Erweiterer gängiger Hardware-Schmerzgrenzen, wagen sich an ein Action-Adventure. Statt der 3D-Perspektive von »System Shock« bekommt der »Bioforge«-Spieler das Geschehen aus verschiedenen Kamerawinkeln gezeigt. Je nachdem, in welche Ecke eines Raumes Sie spazieren, wird automatisch auf einen neuen



im wettbewerb

Origin macht sich selber Konkurrenz: System Shock bietet ebenfalls eine handfeste SF-Story und spielerisch sogar etwas mehr Tiefgang. Anstelle der verschiedenen Blickwinkel von Bioforge gibt's hier 3D aus der Sicht Ihrer Spielfigur. Wer im SF-Milieu schnelles Geballer mit weniger Puzzles bevorzugt, wird bei LucasArts' Neuerscheinung Dark Forces fündig. Das einst revolutionäre Alone in the Dark tritt mit dem 3. Teil auf der Stelle; Technik und Atmosphäre sind deutlich schlechter als bei Bioforge. Psygnosis' Alone-Clone Ecstatica sieht zwar nicht übel aus, bietet aber unnötige Frustelemente beim Design.

System Shock (CD-ROM)	91
Dark Forces	84
BIOFORGE	**78**
Exstatica	69
Alone in the Dark 3	67

Solange der Roboter vor sich hin brennt, illuminieren hervorragende Lichteffekte die Halle. Während wir von einem Ende zum anderen gehen, wechselt mehrmals die Kameraperspektive.



Im Journal werden Ihre Erlebnisse automatisch dokumentiert

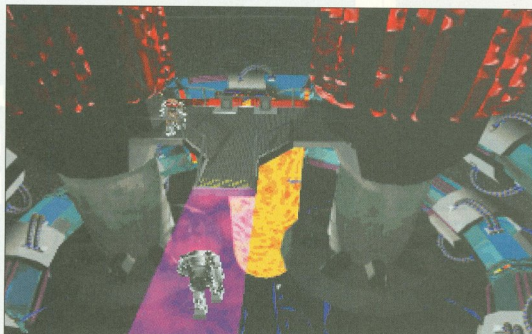


Mastadas Computer enthält einige bestürzende Informationen

Blickpunkt umgeschaltet. Diese an Filmschnitt-Techniken erinnernde Methode wurde einst von Infogrames mit »Alone in the Dark 1« eingeführt. Doch während die Franzosen beim unlängst erschienenen dritten Teil immer noch ihre kruden Männchen durch Schmalspur-Szenarien staksen lassen, ist Origins Abkupferei grafisch eine ganze Generation weiter. Die 3D-Spielfiguren sind mit Texturen verkleidet und wirken dadurch viel detaillierter und realistischer.
Die komplexe Steuerung unseres Helden wird ausschließlich mit dem Keyboard abgewickelt. Durch Druck der entspre-

heinrich lenhardt

Vor zwei Monaten habe ich an dieser Stelle ausgiebig über die angestaubte Technik und die laue Story von Alone in the Dark 3 genölt – und fühle mich jetzt bestätigt. Bei Bioforge können sich die braven Franzosen nämlich angucken, wie man eine saftige Story zum Mitbibbern auf den Computermonitor bringt. Die aufwendig mit Texturen verkleideten Bioforge-Akteure wirken wesentlich bedrohlicher und realistischer als das Strichmännchen-Aufgebot, das Infogrames uns unlängst zumutete.
Hinter der schönen Fassade ist Bioforge freilich auch nicht mehr als eine brave Mischung aus Abenteuer und Action; jeweils »light«. Gegenstände mitnehmen, alles ausprobieren, Gegner verprügeln; dazwischen gibt's so manchen Leerlauf. Trotz der subtilen Hints im Journal droht mitunter Frust: Wenn sich beispielsweise der Charakter nur bei millimetergenauer Plazierung an einem dämlichen Vorsprung hochkraxelt, wird's strapaziös.
Actionfans greifen lieber zu 3D-Ballerspielen mit Ich-Perspektive; bei Bioforge geht's allem Geprügel zum Trotz eher gemütlich zu. Wer sich von der gekonnt-grausigen Story mitreißen läßt, wird entsprechend motiviert die Geheimnisse der rabiaten Galaxis-Kassenärzte lüften. Die großspurig angekündigte Revolution in Sachen »interaktiver Film« ist Bioforge nicht geworden, aber ein gutes Action-Adventure – und das ist ja auch schon eine Menge.



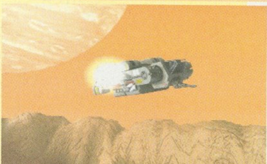
Kurz vor dem Big Bang erreichen wir über eine Lichtbrücke den Reaktorkern

chenden Tasten auf dem Zehnerblock gehen Sie nach vorne, nach hinten, zur Seite oder zurück. Wir drehen uns um die eigene Achse, sammeln herumliegende Gegenstände auf und benutzen Objekte. Kommt es zu einem Schlagabtausch, schalten Sie auf den Combat-Modus um. In Verbindung mit den ALT- und CTRL-Tasten aktiviert man dann eine Reihe von Faust- und Fußtritt-Kampftechniken. Handliche Gegenstände (wie der herrenlos herumliegende, abgetrennte Arm... har-har!) lassen sich als Schlaginstrumente mißbrauchen. Bioforge verkommt aber nicht zum reinen Prügelspiel. Der Schwierigkeitsgrad der Kämpfe läßt sich in drei Stufen einstellen; auf dem einfachsten Level kommt man ganz gut mit den Widersachern zurecht.

Geben Sie Ihrer Spielfigur für eins, zwei Sekunden kein neues Kampfkommando, dreht sie sich automatisch Richtung Gegner – praktisch, wenn man mal nicht optimal steht und deswegen danebenhaut. Bekommt unser Cyborg etwas ab, lassen sich Energien seiner Roboterkomponente in Lebenskraft für die Fleisch und Blut-Abteilung umwandeln. Ein angeschlagener Charakter humpelt nur noch träge herum, kann nicht mehr alle Kampftechniken ausführen – und wenn er rennen will, fällt er über die eigenen Füße. Besser eine Batterie finden; zwecks Aufladung der gesammelten Kräfte. Um lästige Wachroboter in ein Häufchen Sondermüll zu verwandeln, werden auch Strahlerwaffen eingesetzt.









Kurzweiliges Intermezzo auf dem Dach der Station: Um den Soldaten-Nachschub zu unterbinden, schießen Sie kurzerhand zwei Raumschiffe ab – da freut sich der Held!

Der spielerische Schwerpunkt liegt beim Erforschen der feindseligen Umgebung, dem Ausprobieren aller möglichen Schalter, Türen und Terminals. Einmal dem Inventar einverleibte Objekte lassen sich jederzeit wieder zücken und benutzen. Etwas fummeliger ist da der Umgang mit Raumelementen wie Leitern, Stufen oder manchem Computer-Display. Damit der »Benutze«-Befehl auch ausgeführt wird, muß unser Held ziemlich dicht am entsprechenden Objekt stehen. Die Puzzles beschränken sich nicht aufs Schalterumlegen und Knopfdrücken. Bei den 3D-Logeleien müssen z.B. Monster erst auf bestimmte Felder gelockt werden, bevor man sie durch Öffnen einer Falltür in den Keller sausen läßt. Um ein bestimmtes Schott zu öffnen, muß man an zwei Terminals gleichzeitig aktiv sein – also mißbrauchen wir einen der Medizinroboter und dirigieren ihn per Fernsteuerung zum einen Schaltpult, während wir gleichzeitig an Terminal 2 den Zahlencode eingeben. Hat man erst einmal den Aufzug der Station erreicht, kommt man ordentlich rum. Sechs Ebenen wollen erforscht werden – und mit dem netten Onkel Doktor, der in der Intro sadistisch grinsend seine OP-Kreissäge angeworfen hat, machen wir auch noch Bekanntschaft...

Als subtile Hint-Funktion während des gesamten Spiels fungiert das Journal unseres Helden. Wenn Sie neue Entdeckungen machen, werden automatisch einige Gedanken zu diesem Thema im Tagebuch festgehalten, das Sie jederzeit durchblättern dürfen. Die Lösungen zu den Puzzles wer-

jörg langer

Erster Eindruck von meinem Bildschirm-Ich: krümelig. Aber unter Standard-VGA-Auflösung läßt sich das bei detaillierten Grafikobjekten, die direkt vor dem Betrachter stehen, kaum vermeiden.
Sehr gewöhnungsbedürftig ist die Steuerung mit dem sage und schreibe vierfach belegten Zahlenblock. Hat man sich aber erstmal mit der Steuerung angefreundet, erlaubt sie differenzierte Aktionen und eine »realistische« Bewegung der Spielfigur.
Atmosphäre und Story kommen voll rüber, verschiedene Perspektiven und einige Bonuseinlagen sorgen für Abwechslung. Für Fans anspruchsvoller Action-Adventures ist Bioforge fast schon ein Muß. Profis werden allerdings die nicht gerade sensationelle Puzzle-Vielfalt bekritteln.





Um zwei Terminals gleichzeitig zu bedienen, mißbrauchen Sie kurzerhand den Robo-Sanitäter: Per Computer-Fernsteuerung bugsiert man ihn an die gewünschte Position.

den nicht einfach ausgeplaudert, aber hier lassen sich einige Anregungen abstauben.

Der allmählich sich abzeichnende Plot trägt ebenso zur Spannung bei wie die gute Technik. Stimmungsvolle General-MIDI-Musik, gut dosierte Stereo-Digitaleffekte und professionelle Sprachausgabe machen Bioforge zu einem akustischen Kleinod. Ladezeiten und Grafiktempo sind für Origin-Verhältnisse geradezu bewundernswert fix. Auf einem 66-MHz-System mit Local Bus agieren die Spielfiguren in tadelloser Schnittigkeit; auf einem DX/2 mit 50 MHz kommen einem die Bewegungen etwas träge vor. Nervig oder unspielbar langsam wird das Programm dadurch aber nicht – und auf kleineren System läuft Bioforge erst gar nicht. **(hl)**



bioforge

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ General MIDI ☐ CD-Audio ☐ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	**Action-Adventure**
Hersteller	**Origin**
Ca.-Preis	**DM 120,-**
Kopierschutz	**–**
Anleitung	**Deutsch; gut**
Spieltext	**Deutsch; gut (auch Sprachausgabe)**
Anspruch	**Für Einsteiger und Fortgeschrittene**
Bedienung	**Befriedigend**
Grafik	**Gut**
Sound	**Sehr gut**

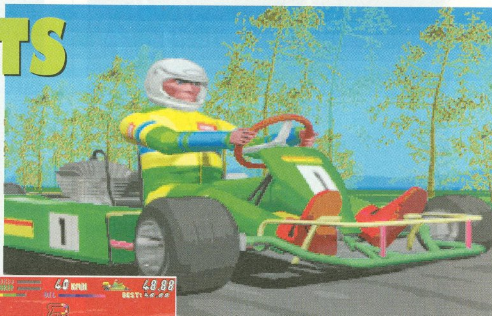
Freies RAM: min. 420 KByte + 5,7 MByte XMS
Festplattenplatz: wahlweise 5, 35 oder 55 MByte
CD-Belegung: ca. 170 MByte

Besonderheiten: Schwierigkeitsgrad für die Action-Sequenzen einstellbar.

Wir empfehlen: 486er (min. 66 MHz) mit 8 MByte RAM.

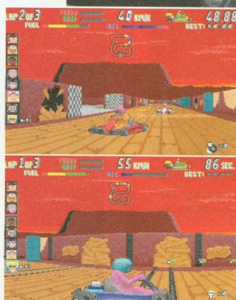


SUPER KARTS



Kleiner Flitzer, große Wirkung: Mit schmissiger 3D-Grafik macht das neue Actionrennspiel von Virgin Laune. Im Dauertest muß der Redaktions-TÜV allenfalls kleinere Mängel bei »Super Karts« attestieren.

Eine der anerkannt besten Renn-Simulationen für PCs ist »NASCAR Racing« aus dem Hause Virgin. Derselbe Hersteller veröffentlicht nun »Super Karts«, das Werk einer Newcomer-Programmierfirma namens »Manic Media«. In den Fußstapfen (bzw. Reifenspuren) von »Mario Super Kart« befindlich, geht es bei dem rasanten Action-Spiel schlicht und einfach darum, eine Reihe von Go-Kart-Parcours als Schnellster zu absolvieren. Hierbei stehen zwei grundlegende Spielmodi zur Verfügung: Im Actionspiel müssen Sie jeweils einen der ersten drei Plätze erhaschen, um auch das nächste Rennen fahren zu dürfen. Im World-Cup hingegen sammeln Sie in jedem Rennen Punkte, die dann am Ende zusammengerechnet werden. Von diesem Spielmodus gibt es drei Varianten, die sich ausschließlich durch ihre Länge unterscheiden: Voller Wettkampf, »erste Hälfte« oder »zweite Hälfte«.



Ob von vorne oder von der Seite: Viele der Kameraperspektiven sind zum Fahren weniger geeignet.

Vor den Benzolduft-geschwängerten Start haben die Programmierer aber erstmal die Einstelloptionen gestellt – und die sind äußerst detailliert geraten. Nachdem man festgelegt hat, ob der eigene Miniflitzer per Tastatur, Joypad oder Joystick gesteuert werden soll, wird bestimmt, wie stark im Rennen das Lenkrad eingeschlagen werden kann – in Einer-Schritten von 10 bis 30 Grad. Außerdem läßt sich die Steuerungs- bzw. Zentrierungsgeschwindigkeit angeben und so das Fahrverhalten des Go-Karts weiter beeinflussen. Auch grafische Details wie Frame-Rate oder Vorhandensein des Himmels als schmückendes Beiwerk sind einstellbar. Hat man die Konfigurationshürde genommen, steht die nächste Frage an: Solo- oder Mehrspieler-Rennen? Der Multiplayer-Modus läßt sich auf drei Arten spielen: Per horizontalem bzw. vertikalem Split-Screen oder per Netzwerk für bis zu acht Spieler. Anstelle des normalen Achterfelds sind im letzteren Fall allerdings nur die menschlichen Spieler am Start.

Acht Spielfiguren stehen zur Auswahl, »zufälligerweise« aus den acht Ländern stammend, in denen die Rennen stattfin-



Die acht Piloten fahren genauso unberechenbar, wie sie aussehen...



Tokyo bietet die beiden schönsten und schnellsten Strecken



im wettbewerb

Grafisch eher unscheinbar, hat Wacky Wheels vor allem viele Extras und Spielmodi zu bieten – besonderes das gegenseitige Abschießen zu zweit sorgt für Freude. Stone Racers sieht schöner aus und hat drei Kameraperspektiven, muß allerdings in Punkto Abwechslung etwas zurückstecken. Das schnelle und unkomplizierte F1 wird von Super Karts knapp überholt, vor allem aufgrund der gelungenen Zwei-Spieler-Modi. Ernsthaft und detailliert geht es bei den Boliden von NASCAR Racing zur Sache; die Steuerung ist bei dieser Fahrsimulation entsprechend komplizierter.

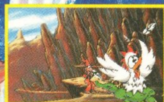
NASCAR Racing	88
SUPER KARTS	**75**
F1	74
Stone Racers	70
Wacky Wheels	68

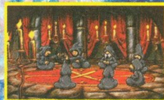
Terry Pratchett's

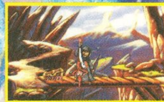
DISCWORLD®

Erhältlich für PC & PC CD ROM

Mit deutschem Bildschirmtext und deutscher Anleitung







Erleben Sie die Scheibenwelt!

Von einer gewaltigen kosmischen Schildkröte wird sie durchs All getragen, und Magie macht auf Ihr das Unmögliche zum Alltäglichen.

PERFECT 10 productions



TWG



Bis zu fünfmal lassen sich die vier strukturellen Extras (obere Reihe) ausbauen.



Die beiden Split-Screen-Optionen für zwei Spieler gleichzeitig: oben horizontal, unten vertikal.

den. Natürlich hat jeder der Fahrer in seinem Land einen kleinen Heimvorteil, so daß der Japaner z.B. besonders gut mit dem Tokioter Spezialboden zurechtkommt. Zwei Parcours gibt es pro Gastgeberland, man darf sich also auf insgesamt 16 verschiedenen Rennstrecken austoben. Die Fahrbedingungen ändern sich dabei abhängig von der Lokalität: Während man in Amerika über sandige Strecken braust, muß man in Brasilien Schlammgruben und in Rußland Eisflächen umkurven. Auf Gras fährt sich's dabei bei weitem nicht so schnell wie auf Asphalt, der es seinerseits nicht mit dem rasanten Kunstboden Tokyos aufnehmen kann.

Nachdem die Startampeln auf grün geschaltet haben, drückt jeder Fahrer den Gashebel durch und versucht, sich an die Spitze des Feldes zu setzen. Abgesehen davon, daß man ja am Ende der einstellbaren Rundenzahl möglichst weit vorne sein möchte, hat dies noch einen weiteren Vorteil: Auf der Rennstrecke sind Extras verteilt, die man sich natürlich umso leichter sichert, je ungestörter man vorneweg braust. Öl-Ladungen können als klebrige Pfütze zurückgelassen werden, in denen die Konkurrenz zeitraubende Dreher vollführt, Superreifen verbessern die Spurlage Ihres Go-Karts erheblich und Turbo-Extras beschleunigen Ihren Rennschlitten derart, daß die anderen Fahrer meist nur noch brennende Treibstoffrückstände zu sehen bekommen. Zudem liegen Geldscheine herum, die zusätzlich zum etwaigen Preisgeld für eine Aufstockung des Kontos sorgen. Von diesem kauft man nach dem Rennen eine Auswahl aus vier Go-Kart-Updates: bessere Reifen, stärkerer Motor, bessere Panzerung oder größerer Tank. Jede dieser strukturellen Verbesserungen läßt sich fünfmal ausbauen, danach können Sie Ihre Geldreserven nur noch in Bonus-Wettkampfpunkte (im World-Cup-Modus) oder zusätzliche Punkte (im Actionspiel) stecken.

Wie sonst nur von »ernsthaften« Simulationen gewohnt, bietet Super Karts etwa zehn verschiedene Kameraperspektiven. Sonderlich toll läßt sich der eigene Go-Kart allerdings nicht steuern, wenn man ihn von vorne sieht oder gerade die Perspektive eines anderen Fahrers eingeschaltet hat.

Die in vier Schwierigkeitsstufen vorkommenden Computergegner sind schon ab der Einstellung »mittel« nicht zu unterschätzen, darüber sind sie eindeutig ein Fall für Profis. Der von uns getesteten CD-ROM-Version soll in Kürze eine Floppy-Umsetzung folgen, die im wesentlichen auf die Audio-Tracks verzichten wird. **(la)**



Vor jedem Rennen gibt's eine Übersicht des Kurses

jörg langer

Super Karts macht anfangs »super« Spaß. Doch wenn man alle Parcours gesehen hat (ist an einem Nachmittag geschehen), verfliegt ein gehöriger Teil der Anfangsmotivation wieder. Im Gegensatz zum Konkurrenzprogramm »Wacky Wheels« vermißt man beispielsweise eine größere Anzahl von Extras: Die vier strukturellen Rennwagen-Upgrades wirken sich nicht gerade übermäßig stark auf das Fahrverhalten aus; die drei einsammelbaren Goodies sind auf Dauer zu wenig.

Ein großer Pluspunkt ist hingegen die Grafik, welche auch auf kleineren Rechnern noch angenehm zügig wirkt – da muß die restliche Fun-Autorennen-Konkurrenz auf PCs klar zurückstehen. Wie aber so oft bei Multiplayer-Spielen, macht Super Karts erst zu zweit richtig Spaß: Wo gerade noch ein uninteressanter Computergegner überholt wurde, ist jetzt ein fieser menschlicher Pilot im Weg. Während die beiden Split-Screen-Modi ohne weiteres spielbar sind, ist der Netzwerkmodus mit bis zu acht Spielern trotzdem klar die vorzuziehende Alternative. Super Karts ist also beileibe kein Super-Hit, aber immerhin ein rasantes Vergnügen für zwischendurch.

super karts

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ■ CD-Audio ☐ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Virgin
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung	Befriedigend
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 450 KByte + 3,5 MByte XMS
Festplattenplatz: –
CD-Belegung: ca. 150 MByte (plus Audio-Tracks)

Besonderheiten:
Split-Screeen- und Netzwerk-Modus. Deutsche Version in Vorbereitung.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 4 MByte RAM und Joystick.

75

ONE MUST FALL 2097





„reinrassiges Karatespiel der Zukunft“
- PC Praxis

„94%“ - PC Answers

„Kandidat zum Spiel des Jahres“
- PC Format

„One Must Fall setzt neue Maßstäbe...“
- Data News



ROMWARE
Verlags- und Produktionsgesellschaft mbH
THE CD-ROM COMPANY
Mendelssohnstraße 15 D · 22761 Hamburg
Telefon: 040-899-58-0 · Fax: 040-899-58-112

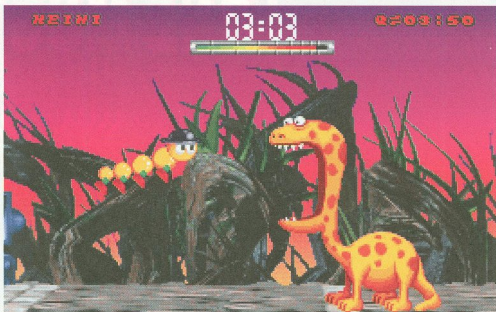
HOTLINE

Epic Megagames
Telefon: 040-899-684-0
Fax: 040-899-684-99
CIS: 100451,2036

10017-1

ALIEN OLYMPICS

Loving the alien: Diese ETs sind keine glibberigen Menschenfresser, sondern knuddelige Sportskanonen.



Eine der zahlreichen Weitsprungvarianten befördert unser Olympia-Alien in den Schlund eines Sauriers

Die Bewohner des Planeten Erde hatten in den 80er Jahren viel Spaß an geselligen Sportspielen: Mit »Summer Games« & Co. wurde Joystick-verschleißend um Bestzeiten gekämpft. Im CD-ROM-Zeitalter gibt's zwar edel gestylte, realistische Simulationen Marke »NHL« oder »NBA«, aber der simple Spielwitz jener Ruckizucki-Rütteleien geht solchen Schwergewichten ab. »Kein Problem«, meint da Mindscape: »Alien Olympics« soll die Multi-Disziplinen-Lücke füllen.

Das Hauptmenü bietet bewährte Features aus Epyx-Tagen. So können Sie jede der 15 Disziplinen einzeln üben, einen Wettkampf mit oder ohne Qualifikationsleistungen abhalten, für bis zu acht Spieler die Namen eintippen und sich die Bestleistungen pro Sportart ansehen. Ferner sucht jeder Teilnehmer eine von acht Alien-Spielfiguren aus. Die knuffigen Außerirdischen sorgen nicht nur für grafische Abwechslung, sondern haben auch ihre individuellen Stärken.



Nur bei wenigen Disziplinen dürfen zwei Spieler gleichzeitig antreten

15 Disziplinen – das klingt nach mächtig viel Abwechslung. Die Aliens sind aber noch weniger kreativ als irdische Spieldesigner, denn durch Varianten ein und des selben Grundprinzips wird fröhlich gestreckt. Alleine die Steuerungsvariante »Durch schnelles Joystickrütteln Anlauf nehmen, dann den Feuerknopf drücken, den Absprungwinkel bestimmen und durch Knopfloslassen springen« wird sage und schreibe sieben Mal mißbraucht. Relativ egal, ob sich die Disziplin nun »Flob-Flop« oder »Lizard-Sprung« schimpft, der Spielablauf bleibt im wesentlichen gleich. Die acht verbleibenden Sportarten unterteilen sich in zwei Fadenkreuz-Ballereien, zwei Sprintduelle (einmal mit Hürden), Langstrecken-Schwimmen sowie Pfeil-und-Bogen-Schießen. Dazu kommen zwei relativ eigenständige, aber auch ziemlich langweilige Geschicklichkeits-Tests ohne jegliches Sport-Flair. Zwar können bis zu acht Spieler um Bestleistungen kämpfen, aber simultan geht's nur bei drei Disziplinen zur Sache. Dank Bildschirmteilung gibt es dann echte Duelle. **(hl)**

heinrich lenhardt

Arg! Sieben Varianten zum Thema Weitsprung – soviel Einfalt hält ja kein Klingone aus! Mit einer ordentlichen Portion ausgefeilter, abwechslungsreicher Disziplinen würde man mich nur unter Gewaltandrohung von Alien Olympics wegkriegen. Die Realität sieht anders aus: Selbst der hartnäckigste Verfechter von Sportwettkämpfen kapituliert vor soviel Einfalt.

Neben den Schnellrüttel-Disziplinen, die der Joystick-Industrie rege Umsatzsteigerungen bescheren dürften, gibt es nicht viel zu vermelden. Auch der gewünschte Party-Effekt (bis zu acht Spieler) will sich nicht einstellen: Da man meistens nacheinander ran muß, verkümmert der Schadenfreude-Faktor.

Eine ehrenvolle Anmerkung für süße Alien-Animationen und gediegene Optionspalette, ansonsten aber bitte zurück in die Umlaufbahn. Mehr als ein Stündchen hält die Motivation kaum vor; zu einfallslos sind Steuerung und Design. Allenfalls zur Rettung von Kindergeburtstagen bedingt geeignet!



alien olympics

286 · **386/486** · VGA · **Super VGA** · **Soundblaster** · S'Blaster Pro · General MIDI · CD-Audio · **Maus** · **Joystick**

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Mindscape
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 588 KByte
Festplattenplatz: ca. 10 MByte

Besonderheiten: 15 verschiedene Disziplinen, die sich aber sehr ähnlich spielen.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Digital-Joystick.





NBA LIVE '95

Electronic Arts meint es ernst: Mit NBA-Stars in Super VGA, Options-Opulenz, 4-Spieler-Modus, Statistik-Overkill und nicht zuletzt schlauer Steuerung werden Sportfans gelockt. NBA Live '95 – die Mutter aller Basketball-Simulationen?



Unter Standard-VGA wirkt die Grafik recht grob, aber der Spielbarkeit kommt diese Nahansicht zugute

Hallo Deutschland, welche Sportart ist derzeit hoffnungslos hip? Fußball – doch nicht dieses überholte Gekloppe grätschender Proleten. Golf – bestenfalls beschauliche Spaziergang-Alternative für Wichtigtuer. Von Sportlehrer-Lieblingen wie Volleyball wollen wir erst gar nicht anfangen, die selbst auf reinen Sportkanälen als probates Zuschauervertreibungsmittel gefürchtet sind. Kehren wir diese überholten Leibesertüchtigungen für die nächsten Seiten gnädig unter die Fußmatte der Sportgeschichte, denn Basketball amerikanischer Prägung dominiert einsam die Trendy-Tabelle.

Seitdem das amerikanische »Dream Team« bei der Olympiade in Barcelona technische Klasse demonstrierte und nebenbei den Rest der Welt deklassierte, boomt die Korbjagd mit den langen Kerls fröhlich vor sich hin. Mindestens genauso wichtig wie Regeln und spannender Spielablauf sind natürlich die Superstars. Während hierzulande mürbe Kollektive wie die Pillendreher von Bayer Leverkusen langweilen, blickt die Fachwelt neidisch in die USA. Schillernde Persönlichkeiten mit Spielkultur semmeln dort die Bälle durch die Korbringe, daß es nur so eine Freude ist. Shaq, Ewing & Co. sind ebenso Basketball-Ikonen wie »unser« Detlef Schrempf, der sich dieses Jahr einiges mit den Seattle Supersonics vorgenommen hat. Electronic Arts hat diesen Faszinationsfaktor erkannt: In der neuen Basketball-Simulation vom Muskelkater-Label »EA Sports« werden die gesammelten NBA-Stars mit schicken Bildchen auf dem PC-Monitor lebendig. Rund ums eigentliche Spiel gibt's reichlich Zuckerguß in Form von Super-VGA-Grafik, Statistiken und Optionen, die selbst jeden ambitionierten Korbflechter glücklich machen dürften. Die NBA-Lizenz wurde weidlich ausgenutzt: Alle 27 Teams der nordamerikanischen Superstar-Liga sind mit Originallogos und individuellen Stärken vertreten. Pro Mannschaft wurden zwölf Spieler samt Statistik-Wust (16 Kategorien!) und digitalisierten Bildchen auf die CD gepackt; per »Trade« tauschen Sie munter Stars aus und schnitzen Ihr persönliches Dream Team. Zusätzlich gibt es zwei All-Star-Mannschaften und vier Custom-Teams, die Sie beliebig besetzen dürfen. Bei allem Rumgedeale fällt auf, daß sich keine neuen Spielfiguren »erfinden« lassen: tauschen erlaubt, dazubasteln verboten.

Spielablauf und Steuerung übernahm man vom hauseige-

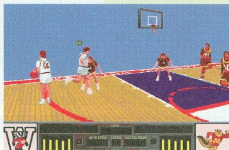


im wettbewerb

NHL Hockey '95	90
NBA LIVE '95	**86**
FIFA Soccer	85
NCAA 2 – Road to the Final Four	64
Jordan in Flight	63

Es gibt nur einen aktuellen Basketball-Konkurrenten für NBA Live: NCAA 2 von Bethesda Softworks. Dieser Titel bietet echte 3D-Grafik, bei der Sie quasi mitten im Spielfeld stehen. Die Übersicht ist dabei allerdings nicht optimal. In punkto Promi-Faktor (lediglich College-Teams), Präsentation und Spielbarkeit steht NCAA 2 deutlich im NBA-Schatten – die Anschaffung lohnt nur für 3D-Fetischisten. Ebenfalls gnadenlos perspektivisch ist das zwei Jahre alte Jordan in Flight, bei dem simples Action-Basketball mit 3-Mann-Teams geboten wird. Gegenüber unserem Test in Ausgabe 4/93 ist eine Abwertung um harsche 10 Punkte unumgänglich.

Wer Mannschaftssportarten im allgemeinen schätzt, muß den eiskalten Hit NHL Hockey '95 haben. Liebhaber unkomplizierter Fußball-Action bolzen fröhlich mit FIFA Soccer.



Die aktuelle Alternative zu »NBA Live« ist »NCAA 2« von Bethesda

Nach dem erfolgreichen Rebound starten die Chicago Bulls einen schnellen Gegenangriff (Super VGA)

Blättern Sie in den Spielerlisten der 27 NBA-Teams...

...und bestaunen Sie per Mausklick das Portrait Ihres Lieblingsstars

nen NBA-Basketball-Modul aus dem Videospiel-Lager. Die Grafiker wählten einen geschickten Blickwinkel: Statt verwirrendem Voll-3D oder flacher Seitenansicht sieht man die Sporthalle aus einem 30-Grad-Winkel. Dank der schrägen Perspektive gibt's auch beim Gewühle unterm Korb wenig Probleme, die einzelnen Akteure auseinander zu halten.

Bei der Standard-Ansicht ist die »Betrachterkamera« recht nahe dran am Geschehen; die Animationen der Spielfiguren sind mit allen Feinheiten gut zu erkennen. Allerdings wirkt die Darstellung etwas grobschlächtig, was sich durch Tastendruck jederzeit ändern läßt: Sie switchen bequem zur Super-VGA-Darstellung, die um Welten feiner und schärfer wirkt. Die Übersicht ist zudem weitaus besser, weil die Betrachterkamera ein Stück weiter zurückgeht – praktisch vor allem bei Fast Breaks, wenn ein langer Paß in die Spitze erfolgen soll. Auf einem Standard-Monitor mit 14 Zoll wirkt die hochauflösende Grafik allerdings fast schon zu winzig. Nur wer mit einem größeren Bildschirm gesegnet ist, läuft nicht Gefahr, seine stolzen NBA-Recken mit Ameisenkolonien zu verwechseln. Die SVGA-Darstellung nagt spürbar an den Hardware-Ressourcen: Ein »kleiner« 486er mit mittelprächtiger Grafikkarte bringt die HiRes-Pracht nur unter wüstem Geruckel zustande. Die Pentium-Gemeinde lacht sich souverän ins Fäustchen.

Die Komplexität des Spielablaufs schwankt zwischen fröhlicher Action (»Arcade«) und penibler Einhaltung aller Basketball-Gebote (»Simulation«). Mit dem Menüpunkt »Custom« stellen Sie sich Ihr individuelles Regelset zusammen. In rund einem Dutzend Kategorien legt man z.B. fest, wie

heinrich lenhardt

Im Basketball-Lager ist NBA Live eine Klasse für sich. Die wenigen Konkurrenten werden in punkto Spielbarkeit und Präsentation lässig abgeschüttelt.

Das Programm ist leichter zu meistern, als man angesichts der zunächst Menü-Auswüchse befürchten mag. Man schnappe sich ein starkes Team, degradiere die Computerintelligenz auf »Rookie«-Niveau und siehe da – Erfolgserlebnisse gelingen im Nu. Profis müssen aber nicht um ihre Herausforderung fürchten: Mit einem Luschenteam wie Sacramento auf »All Star«-Level das Finale zu erreichen, ist ein kleines Kunststück.

In Sachen Präsentation ist Electronic Arts der Sportspiel-Konkurrenz um Lichtjahre enteilt. Angesichts der edlen, Stil und Klasse geradezu transpirierenden Menüs sehen Konkurrenten wie »NCAA 2« höchst hausbacken aus. Glanz und Glitter der NBA-Superstars werden exquisit rübergebracht; die enthaltenen Statistiken sind ein regelrechter Almanach.

Im Spiel hingegen gefällt mir die grobe Standard-Auflösung besser als das SVGA-Geschmeide. Bei letzterem ist man zu weit weg vom Geschehen; freistehende Spielfiguren sind schwerer auszumachen. Schön, daß man jederzeit zwischen beiden Modi umschalten kann.

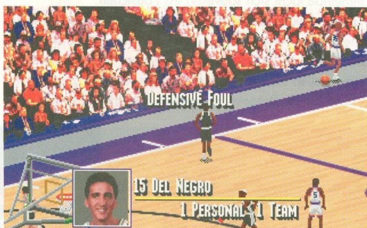
Echte Kritikpunkte sind dünn gesät: Ganz wenige Stars wie Charles Barkley fehlen aus Lizenzverstrickungs-Gründen; außerdem wäre ein Editor zum Aufbau ganz neuer Basketballer und Teams nett gewesen. Dem Spielspaß tut dies aber keinem Abbruch: NBA Live ragt aus dem PC-Basketballangebot heraus wie Detlef Schrempf aus einer Zwergerlmannschaft.

Mit dem Software-Videorecorder studieren Sie den letzten Slam Dunk Bild für Bild



Auf dem CD-ROM ist die Saison schon entschieden: Gewinnt Orlando auch in Wirklichkeit die NBA-Meisterschaft?

oft der Schiedsrichter Fouls ahndet bzw. ob die Spieler ermüden und ausgewechselt müssen.
Selbstverständlich lassen sich auch Essentials wie die Länge einer Partie oder der generelle Stärkegrad der Computerteams bestimmen. Im Optionsmenüs versteckt liegt außerdem die Einstellung für »Shot Control«. Ob ein Punktversuch auch wirklich im Korb landet, hängt normalerweise von ihrem Geschick, der Stellung der Spielfigur und dem Timing beim Wurf ab. Alternativ läßt sich die Erfolgswahrscheinlichkeit auch primär von den statistischen Werten der jeweiligen Spielfigur abhängig machen; Ihr Geschick tritt dann etwas in den Hintergrund. Eine andere witzige Idee nennt sich »Computer Assist«: Schaltet man diese Option ein, bekommt jeweils die in einem Match zurückliegende Mannschaft »Rückenwind«: Mit vorübergehend angehobenen Stärkewerten soll es leichter werden, den Rückstand aufzuholen. Und recht cool sieht die automatische Zeitlupe aus, die auf Wunsch jedesmal einsetzt, wenn ein freistehender Spieler zu einem Slam Dunk ansetzt.
Die Steuerung gibt sich solide und überschaubar. Feuerknopf 1 dient in der Offensive zum Passen: Entweder visieren Sie einen bestimmten Kameraden an oder lassen den Joystick zentriert. Bei letzterer Wahl wird automatisch der Mitspieler mit dem Paß bedacht, der am nächsten steht. Um diese Spielfigur gleich zu übernehmen, einfach nach dem Passen nochmal den gleichen Feuerknopf drücken. Mit Button Nummer 2 werden Punkte gesammelt: Ihr Basketballer steigt in die Höh'; beim Loslassen des Knopfs wirft er Richtung Korb. Idealerweise timen Sie diese Aktion so, daß der Wurf ausgeführt wird, wenn unser NBA-Crack möglichst hoch in der Luft »steht« – Air Jordan wurde auch nicht an einem Tag perfekt. Spektakuläre Slam Dunks oder Alley Oops-Pässe werden automatisch ausgeführt, sofern es die Position der Spielfiguren erlauben.
In der Abwehr sind Sie vor allem darauf aus, schleunigst wieder an den Ball zu kommen. Lümmeln Sie einfach möglichst dicht am dribbelnden Gegner herum; wagt man gar eine Zwei-Mann-Deckung, läßt sich leicht ein »Steal« machen: Mit gemopstem Ball spurten wir in des Gegners Hälfte. Allzu aufdringliche Manndeckung, womöglich noch mit Feuerknopfgeschubse, wird aber leicht vom Schiedsrichter unterbunden. Sofern Sie nicht den Arcade-Modus mit seiner lässigen »Alles ist erlaubt«-Philosophie gewählt haben, gelten körperliche Zudringlichkeiten im Basketball als Foul. Die daraus resultierenden Freiwürfe sind eine prima Gelegenheit, um locker Punkte einzufahren. Bekommen Sie

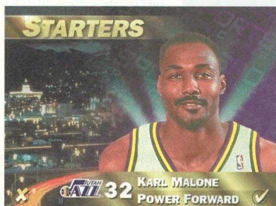


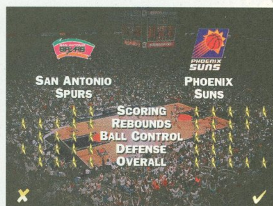


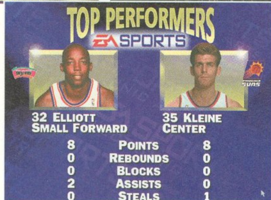
Im Simulations-Modus ahndet der Schiedsrichter Fouls mit Freiwürfen. Es kann sogar zu Spielerverletzungen kommen.

florian stangl

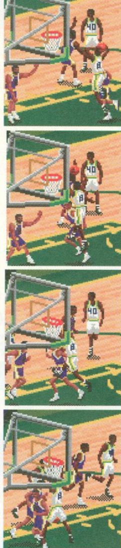
**NBA Live '95 spielt sich hervorragend; selbst Basketball-Laien fühlen sich nach kurzer Zeit wie die Reinkarnation der Harlem Globetrotters. Die Atmosphäre stimmt, der Sound verwandelt das heimelige Wohnzimmer in die brodelnde Kulisse eines »echten« Stadions und die edlen Menüs gefallen mir noch besser als bei »NHL Hockey '95«.
Erfreulicherweise klappt die Steuerung hervorragend und ermöglicht flotte Spielzüge sowie knackige Korbszenen. Die Übersicht geht nicht verloren und ist deutlich besser als bei »Jordan in Flight«. Außerdem darf man mit einer kompletten Mannschaft spielen – das sorgt für mehr Realismus. Neben der gelungenen Spielgrafik gefällt besonders das Drumherum: Viele Informationen, Statistiken und SVGA-Bilder nutzen die Möglichkeiten des CD-ROMs sehr schön aus. NBA Live '95 ist die beste Basketball-Simulation und für alle Fans von Sportspielen eine lohnende Anschaffung.**







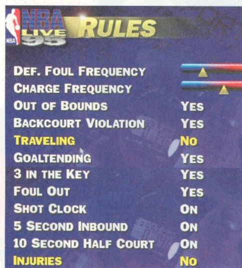
Zur Einstimmung auf das Match gibt es Analysen und Statistiken; begleitet von der Stimme eines Fernsehmoderators. In der Halbzeit werden die bis dahin besten Spieler gewählt, am Ende des Matches der Mann des Tages.



einen Freiwurf zugesprochen, müssen Sie zwei hin und her sausende Anzeigen durch geschicktes Knopfdrücken möglichst mittig zum Stillstand bringen. Je besser der Freiwurf-Statistikwert des ausführenden Spielers, desto langsamer wuseln die Markierungen herum – und desto einfacher wird das millimetergenaue Versenken des Balls im Netz.

Um die Laufgeschwindigkeit zu variieren, haben sich die EA-Designer einen Steuerungskniff ausgedacht. Zieht man Analog-Joysticks hart in eine bestimmte Richtung, legt die Spielfigur einen Zwischenspurt ein – wunderbar, um blitzartig einen Dunk anzusetzen oder dem schlafwandelnden Gegner den Ball abzujagen. Wer lieber mit Digital-Sticks seine Profis übers Feld scheucht, kann den gleichen Turbo-Effekt durch eine Feuerknopf/Richtungdrück-Kombination erzielen: etwas fummeliger, aber erlernbar.

Allen Ernstes dürfen bis zu vier Spieler gleichzeitig ran – und das ganz ohne Netzwerk-Geschraube und Kabel-Terror. Am begehrtesten dürften die Plätze an den beiden Joysticks sein; mit Maus und Tastatur gelingen kaum präzise Spielzüge. Im Freundeskreis sorgt so ein Vierer im Kampf gegen den Computer für große Erheiterung, wenn es auch vor dem Bildschirm schon mal ziemlich eng hergehen kann. Fouls im Kampf um den besten Platz vor dem Monitor sind vorprogrammiert...



An Einstellungen und Optionen herrscht kein Mangel

Mitten im Spiel dürfen Sie diverse strategische Feinheiten ändern. Ausgangspunkt ist das Pause-Menü, das ganz nebenbei auch in den Videorecorder-Raum verzweigt. Hier sieht man sich den letzten Spielzug nochmal genüßlich in Zeitlupe an. Fortgeschrittene Funktionen wie das Speichern einzelner Sequenzen oder die Betrachtung von einem anderen Winkel aus bleiben Ihnen allerdings versagt. Kenner der Materie wagen sich an einen Nebenjob als Trainer: Neben Spielerauswechslungen bestimmen Sie auch taktische Marschrouten und Deckungsaufgaben. Ob der Angriff nun mit »Sideline Triangle« oder »Isolation« besser aufgebaut wird, überlassen Einsteiger im Zweifelsfalle lieber der Automatik-Funktion.

Nach ein paar Freundschaftsspielen sind Sie reif für den dicken, fetten Turniermodus. Eine komplette NBA-Saison mit 82 Vorrunden-Partien und anschließenden Play-Offs wird Sie monatelang beschäftigen. Natürlich läßt sich der Zwischenstand zwischen den Spieltagen speichern. Ebenfalls wichtig für die Langzeitmotivation: In gut zwei Dutzend Kategorien errechnet das Programm die jeweils besten Spieler der ganzen NBA. Da kommt natürlich Freude auf, wenn sich einer »unserer« Schützlinge in diese Tabellen mit den »League Leaders« vorarbeiten kann.

Wenn es in Ihrem Privatleben noch andere Dinge als 82 Vorrunden-Spieltage geben soll, können Sie deren Anzahl halbieren oder vierteln. Ungeduldige Naturen beginnen gleich mit der Play-Off-Runde. **(hl)**

nba live '95

☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Electronic Arts
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; leicht (Fachbegriffe)
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung	Gut
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 12 MByte
CD-Belegung: ca. 340 MByte

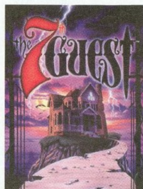
Besonderheiten:
»Echte« NBA-Teams, -Spieler und Statistiken. Schwierigkeit einstellbar; bis zu vier Spieler gleichzeitig.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM, Super VGA und Analog-Joystick.

86

DEUTSCHE VERSION UND NUR AUF CD-ROM
AB 23. MÄRZ IM FACHHANDEL

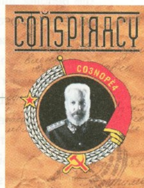
THE WHITE LABEL



24.95* DM

THE 7th GUEST

"Ein echter Durchbruch für Computerspiele" - PC Player 6/93



CONSPIRACY

"Diese aufgepeppte CD-ROM Version ist ihr Geld wert" - PC Review 04/94

24.95* DM



39.95* DM

HAND OF FATE

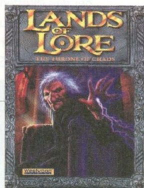
"90% - Noch besser als der Vorgänger - ein wundervoller Brocken für Fans des Genres" - PC Review 02/94

THE WHITE LABEL

LANDS OF LORE

"Spiel des Monats - Lands of Lore ist ein Hit" - PC Games 07/93

39.95* DM



avalon vertriebs GmbH



INTERACTIVE entertainment

Hotline: (0 40) 39 11 13

* Unverbindliche Preisempfehlung



JUMP RAVEN

Hau'n Sie den Glatzen auf die Tatzen, damit die Umwelt wieder eine Chance hat. Mit Ihrem Schwebepanzer jagen Sie die rechtsradikalen Räuber der letzten Gen-Reserven unserer Erde.

Schöne Aussichten: In der Ära nach Clinton (nein, nicht Bill – Hillary!) geht es mit den USA und dem Rest der Welt rapide bergab. Die Natur liegt in ihren Todeszuckungen, das Klima erwärmt sich täglich mehr und zu allem Übel haben hirnverbrannte Skinheads die Behälter mit den Gen-Reserven der Tier- und Pflanzenwelt unserer Erde geraubt. Mit den wild anzusehenden Glatzköpfen kann in Viacoms Actionspiel »Jump Raven« nur einer aufräumen: Der heldenhafte Spieler, der zwar nicht beliebt, aber dafür sehr gefragt ist. Mit einem derartigen seelischen Rückhalt machen Sie sich auf in das Hauptquartier der amerikanischen Umweltschutzbehörde. Vor einer Mission stapfen Sie per Mausklick zur der netten Dame mit dem strengen Kurzhaarschnitt, die Ihren flotten Panzerwagen mit den neuesten Spielereien der Waffenindustrie versorgt. Maschinengewehre in allen möglichen Ausführungen und Kalibern, durchschlagskräftige Laser, zielsuchende Raketen und fetzige Bomben sollen den Skinheads das Fell über die Glatze ziehen. Allerdings ist Ihre martialische Kaufwut durch das Budget beschränkt – Sie arbeiten eben mit einer Behörde zusammen.

Direkt mit den gekauften Waffen hängt die Wahl der Co-Piloten ab, die unterschiedliche Fähigkeiten aufweisen und auch bei den Waffen ihre Stärken und Schwächen haben. Prinzipiell ist es bei Jump Raven möglich, den gepanzerten Gleiter selbst zu steuern und auch die Kanonen zu übernehmen. Allerdings kommen Sie dann schnell in Verlegenheit, weil die angreifenden Skinheads kaum Zeit zum reagieren lassen. Also darf man dem Co-Piloten befehlen, die Navigation, die Steuerung des Schwebepanzers oder die Waffen zu übernehmen – wer sich bequem zurücklehnen will, drückt dem Kameraden einfach alles aufs Auge.

Nachdem man sich noch die passende Musikuntermalung aus den Stilrichtungen Funk, Techno, Grunge und Metal ausgesucht hat, geht es los. Mit Ihrem Gleiter stehen Sie in den ausschließlich rechtwinklig angelegten Straßenschluchten und sehen auf dem Radarschirm die Gegner näherkommen. Jetzt teilen Sie dem Co-Piloten seine Aufgaben zu oder greifen selbst zum Steuer beziehungsweise zu den Waffen.

Jump Raven ist ein knallhartes Actionspiel, denn schon in den ersten Sekunden werden Sie munter vom Boden und aus der Luft unter Beschuß genommen. Skinheads fahren in monströsen Autos, futuristische Gleiter decken Sie mit Laserschüssen ein und nebenbei müssen Sie noch Beschimpfungen einstecken.



Aus allen Rohren wird geschossen



Die Co-Piloten sollte man sich vorher genau ansehen



Der Kauf von Waffen wird nur durch den Geldbeutel beschränkt

florian stangl

Die Idee, mit einem schwerbewaffneten Gefährt durch eine Endzeit-Stadt zu flitzen, kennen wir schon aus »Quarantine«. Bei Jump Raven sehen Sie Ihr Vehikel aber von hinten und dürfen außerdem noch in die Lüfte entschweben, was die Steuerung etwas komplexer und reizvoller macht.
Die düstere Atmosphäre stimmt, die Story voll schwarzen Humors ist angenehm überdreht und die Zusammenarbeit mit den Co-Piloten eine Herausforderung. Je nach eigenen Vorlieben sucht man sich den passenden Gefährten aus, der entweder besser kämpft oder fliegt.
Die Spielgrafik gewinnt zwar keine Schönheitspreise, ist aber übersichtlich, wogegen die gerenderten Zwischensequenzen die Stimmung der heruntergekommenen Stadt New York schön widerspiegeln. Größtes Manko von Jump Raven ist aber die fehlende Abwechslung, denn große Überraschungen gibt es trotz des Zufallsgenerators nicht. Auch das Wählen der Waffen nach Geschmack und Geldbeutel ist irgendwann ausgereizt.

Aber man darf fleißig zurückschießen und sich hinter den Häusern verstecken – jedoch nur kurzzeitig, denn die Gegner greifen von allen Seiten an. Sollten die Schilde zu geschwächt oder die Schäden zu groß sein, fliegen Sie schnellstmöglich eines der Reparaturdocks an und lassen gegen bare Münze die Kiste wieder auf Vordermann bringen. Erfreulicherweise hat die Regierung für jeden eliminierten Gegner ein Kopfgeld ausgesetzt, das die knappe Kasse auffüllt. Hin und wieder steht ein Besuch bei einem der Tankwagen an, denn auch in der Zukunft schlucken die dicken Brummer kräftig Sprit.

Mit einer schnellen Grafikkarte fliegen Sie ruckfrei durch die Stadt und müssen auch bei größeren Gegneransammlungen nicht befürchten, daß die Geschwindigkeit den Bach runtergeht. Viele Zwischensequenzen runden die düstere Atmosphäre ab und dank der Sprachausgabe und fetziger Soundeffekte dreht man die Stereoanlage gerne etwas weiter auf. Damit der gehobene Schwierigkeitsgrad nicht zu Frust führt, dürfen Sie an jeder beliebigen Stelle abspeichern. Übrigens: Bei jedem Neustart herrschen dank eines Zufallsgenerators andere Voraussetzungen, was sich besonders auf die Verfügbarkeit von Waffen und Co-Piloten auswirken kann. **(fs)**



jump raven

☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Viacom
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; schwer (Sprachausgabe)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 540 KByte
Festplattenplatz: ca. 1 – 30 MByte
CD-Belegung: ca. 330 MByte

Besonderheiten:
Windows 3.1 erforderlich; zufällig erzeugte Levels.

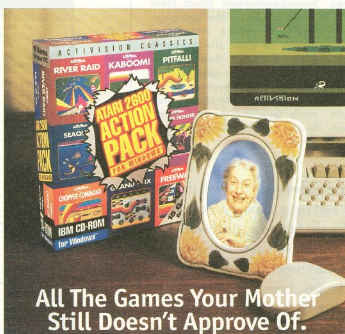
Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM, Windows 3.1 und Maus.

68

ATARI 2600 ACTION PACK

Back to the Future: Activision präsentiert einen Software-Emulator, der alte Atari-VCS-Videospiele unter Windows laufen läßt. 15 Klassiker von »Pitfall« bis »River Raid« werden mitgeliefert.

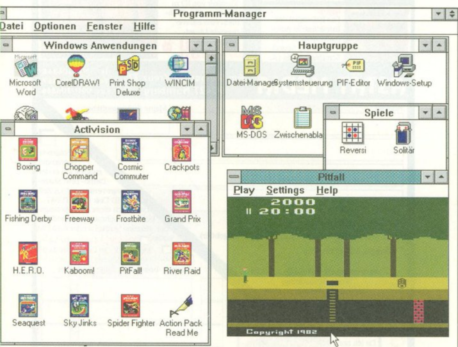
Es war eine finstere und stürmische Nacht, doch im Wolkenkratzer des DMV-Imperiums brannte ein Lichtlein. Ich war wieder bei der Lektüre eines Memos aus der Herstellung eingenickt; den Kopf an einen Stapel noch warmer CD-Rohlinge gekuschelt. Von einem lauten Knall geweckt, schreckte ich auf. Auf einem Stuhl am anderen Ende meines Schreibtischs saß eine junge Frau, die hektisch auf einem Laptop herumtippte. »Habe die Ehre!« begrüßte mich die Fremde, »Ich bin eine gute Fee. Sie haben einen Wunsch frei, aber pronto – die Kundschaft wartet nicht gerne!«. Entrückt fing ich zu stammeln an: »Die frühen 80er Jahre, Techno ist noch nicht erfunden. Ich, ein lockiger Jüngling, vom Taumel der ersten Liebe gepackt und an glücklichen Nachmittagen am Atari VCS videospielend – gib' mir zurück den Zauber jener Tage!«. Die gute Fee überreichte mir ein CD-ROM und sprach: »Nun, für Hits, Haupthaar und Hormone sind andere Abteilungen zuständig. Aber die Sache mit den Atari-Videospielen läßt sich regeln«. Sprach's, raffte ihren Laptop und verschwand mit einem dezenten »Puff!«.



Mangels qualifizierter Feen läßt sich der Zeitsprung in die Jahre 1983/84 neuerdings auch bei einem Softwarehändler buchen. Der führt nämlich den »Atari 2600 Action Pack« für Windows, eine Sammlung von 15 klassischen Activision-Videospielen für die alte Atari-Konsole. Herzstück des Programms ist ein Emulator, der Ihren PC ganz ohne Hardware-Zusätze »VCS-kompatibel« macht. Natürlich müssen Sie nicht mit alten Modulen herumfummeln; bei dieser Software-Lösung werden die mitgelieferten Spieldateien einfach auf Ihrer Festplatte installiert.

Durch die Emulation ist garantiert, daß Grafik, Sound, Optionen und Spielgefühl absolut authentisch sind – zumindest meistens. Bei einzelnen Titeln mit schnellem Scrolling und viel Geballer kann der Spielfluß schon mal hakeln. In einem Menü dürfen Sie deshalb die Bildrate pro Sekunde ändern, um eine auf Ihr System abgestimmte Mischung aus Animations-Qualität und Geschwindigkeit zu erhalten. Trotzdem gibt es einem zu denken, wenn die Programmierer in der Readme-Datei zugeben, daß man bei der Kollisionsabfrage Kompromisse machen mußte. Wer »Chopper Command« spielt, bekommt das zu spüren: Nicht jeder Treffer zerbröselt auch tatsächlich den Gegner.

Drumherum hat Activision weitere Zusatzfunktionen gebastelt. So dürfen Sie für jedes einzelne Programm festlegen, ob es mit Joystick oder Tastatur gespielt wird. High Scores konnten auf dem Atari VCS nicht gespeichert werden; an-





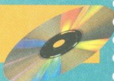
Liebe zum Detail: Die Icons für die einzelnen Titel sind den Original-Packungen nachempfunden. Rechts unten läuft Pitfall im Winz-Format; Sie können die Spiele auch in nahezu bildschirmfüllender Größe genießen (bei einer Windows-Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten).

im wettbewerb

ATARI 2600 ACTION PACK	**78**
Windows Entert. Pack 1	75
Microsoft Arcade	74
Breakthrough	58

Wer den Atari-Pack von Activision schätzt, muß eigentlich auch Microsoft Arcade lieben – und umgekehrt. Ende 1993 erschien diese liebevoll dokumentierte Umsetzung der klassischen Spielautomaten Tempest, Battle Zone, Centipede, Asteroids und Missile Command. Pflicht für den Windows-Spieler ist außerdem der erste Entertainment Pack von Microsoft, der das Original-Tetris enthält. Breakthrough heißt die aktuelle Windows-Spieleofferte von Spectrum Holobyte; schlichter Denksport, der immerhin einen gesunden Büroschlaf fördert.

PC PLAYER plus CD-ROM-Upgrade



Ich bestelle folgende CD-ROMs zum Upgrade von PC PLAYER zu PC PLAYER plus: (erst ab Ausgabe 10/94 erhältlich)

___	Exemplare für je DM 12,50 der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr. ___	DM	___
___	Exemplare für je DM 12,50 der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr. ___	DM	___
___	Exemplare für je DM 12,50 der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr. ___	DM	___
___	Exemplare für je DM 12,50 der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr. ___	DM	___
___	Exemplare für je DM 12,50 der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr. ___	DM	___
	zuzüglich Porto (innerhalb der BRD):	DM	4,-
	Gesamtsumme:	DM	___

Bitte unbedingt Absender auf der Rückseite eintragen.

Im Abonnement sparen Sie fast 15%



Der Klassiker: PC PLAYER, das unschlagbare Spiele-Magazin 12 x im Jahr bequem per Post.

PC PLAYER/PC PLAYER plus-Einzelbestellung

Ich bestelle folgende Exemplare:

___	PC PLAYER Stück für je DM 6,50 der Ausgabe (bis 9/94): ___	DM	___
___	PC PLAYER Stück für je DM 6,50 der Ausgabe (bis 9/94): ___	DM	___
___	PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe (ab 10/94): ___	DM	___
___	PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe (ab 10/94): ___	DM	___
___	PC PLAYER plus Stück für je DM 19,50 der Ausgabe (ab 10/94): ___	DM	___
___	PC PLAYER plus Stück für je DM 16,50 der Ausgabe (ab 3/95): ___	DM	___
	zuzüglich Porto (innerhalb der BRD):	DM	4,-
	Gesamtsumme:	DM	___





Die DeLuxe-Ausgabe: PC PLAYER plus. Ihr dickes Plus – 12 x im Jahr Magazin mit CD-ROM.

PC PLAYER plus: Das Cover des Monats

Trennen Sie das Cover heraus, legen Sie es in eine CD-Box und Sie haben den Überblick Ihrer PC PLAYER plus CD-Sammlung.



5/95



Exklusives Demo: BIOFORGE

Nur die besten Spieledemos

Über 200 MByte Dinosaurier LOST EDEN

Bürgermeister am PC DAS AMT

Action & Adventure FUTURE DIMENSION ORION CONSPIRACY

Aliens unter Wasser XCOM – TERROR FROM THE DEEP

Randvoll: 697.885.952 Bytes!

Gebühr bezahlt Empfänger

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München

☐ **JA,** ich will PC PLAYER monatlich frei Haus mit fast 15% Preisvorteil.
☐ **JA,** ich will PC PLAYER plus (mit CD) monatlich frei Haus mit fast 15% Preisvorteil. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name ______________________

Straße, Nr. ______________________

Land -PLZ, Ort ______________________

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift mitzuteilen.

Ich bezahle PC PLAYER jährlich DM 72,- .*
Ich bezahle für PC PLAYER plus halbjährlich DM 84,-.*

☐ Bequem und bargeldlos durch jährl. Bankabbuchung

Konto-Nummer. ______________ Bankleitzahl ______________

Geldinstut ______________________

☐ Überweisung nach Erhalt der Rechnung
Studentenabo nur mit Immatrikulationbesch. (12 Ausgaben PC PLAYER jährlich DM 62,-*; 12 Ausgaben PC PLAYER plus halbjährlich DM 72,-*)

Datum, 1. Unterschrift ______________________

Widerrufsgarantie: Ich kann diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2.Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift ______________________

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote telefonisch zu unterbreiten. (ggf. streichen).
*Auslandspreise auf Anfrage

DPP 55

Bitte mit 80 Pfennig freimachen, falls Marke zur Hand.

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Leserservice, CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München

PC PLAYER-Einzelbestellung

Ich bestelle die auf der Vorderseite der Karte angegebenen Ausgaben:

Name ______________________

Straße, Nr. ______________________

PLZ, Ort ______________________

Ich bezahle per Bankeinzug

Konto-Nr.: ______________ BLZ/Bankverbindung ______________

oder lege einen Scheck bei (quittierte Rechnung liegt der Sendung bei).
Dieses Angebot gilt nur innerhalb der Bundesrepublik Deutschland.

Unterschrift ______________________

DPP 55

Directory der CD:

ANTIVIR	Antiviren-Software für PC Player 4/95	TIPS	Tips & Tricks
		DARKFORC	Dark Forces
		DESCENT	Descent
DATAPLAY	Datenplayer	LEMMING3	World of Lemmings
DEMOS	Spieledemos	VFW11D	Video for Windows
AMT	Das Amt		
BIOFORGE	Bioforge	PROGRAMM	
FUTURDIM	Future Dimension	BOOTDISK	Bootdisk-Maker
LOSTEDEN	Lost Eden	CDBOOT	Bootdisk-Maker
ORION	Orion Conspiracy	CDTOOLS	CD-ROM Tools
PINB2000	Pinball Wizard 2000	DCC	DCC 3.0 (DOS-Shell)
SLIPSTRM	Slipstream 5000	DCCPRO	DCC Pro (DOS-Shell)
XCOM	X-COM: Terror from the Deep	FS5BENCH	Flight Sim 5 Benchmark
		GAMEWIZ	Game Wizard
PATCHES	Spiele-Updates	IDEID	IDE-Platten-Identifizierer
ALIENLOG	Alien Logic		
AMT	Das Amt	MT32GM	MT32 auf General Midi
COLONIZA.USA	Colonization (US Version)	NOIDLE	Powermanagement abschalten
INSPACE	Inner Space	PCXDUMP	PCXDump
MOMAGIC.USA	Master of Magic (US Version)	PICEM	Bildbetrachter PICEM
		SB16MPU	SB16 MIDI Patch
PGENCD.USA	Panzer General (US CD Version)	SBMIDI	Waveblaster in MT-32
		SBRESET	Soundblaster Reset
PGENDISK.USA	Panzer General (US Disk Version)	SCMODE	Roland SCC-1 in MT-32 schalten
REPLAY	Action Replay V4.4	SLOWMO	Slow Motion
WINGLORY	Wings of Glory	THRUPUT	Benchmark Thruput
SHARE		UNIVBE	Universal VESA
MADRAGON	Madragon 1.1 (virenfrei)	V400	Vesa-Fix für Spea und andere
		VGABENCH	VGA-Benchmarks
TESTPLAY	Testplayer: Dark Forces	TRACK 2 bis TRACK 4	Audio: Das Amt

Wer PC PLAYER oder PC PLAYER plus (mit CD) abonniert sichert sich lohnende Vorteile!

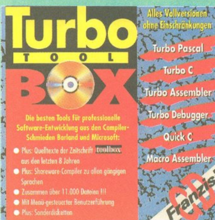
1. Sie sparen 15 % gegenüber dem Einzelhandelspreis.
2. Sie bekommen PC PLAYER bzw. PC PLAYER plus jeden Monat per Post frei Haus.
3. Sie können Ihr Abonnement jederzeit ohne Kündigungsfrist beenden. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie selbstverständlich zurück.

Füllen Sie die Karte oben links aus und schicken Sie diese gleich los oder faxen Sie:

Fax: 089/20 24 02 15

Sie können diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Einsendung des Widerrufs.

Toolbox



ISBN 3-7723-6533-7
ÖS 418,-/SFr 49,-/DM 49,-

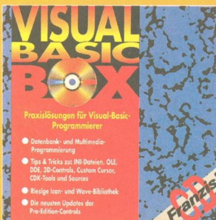
Unglaublich: Compiler-Vollversionen von Microsoft und Borland. Zusammen mit unzähligen Power-Tools und vielen Quelltexten!

- Borland: Turbo-Pascal, Turbo C, Turbo Assembler, Turbo Debugger
- Microsoft:Quick C, Macro Assembler
- Programme und Quelltexte der Magazine PASCAL, toolbox und DOS toolbox
- Shareware-Compiler: C, Modula, Oberon, Fortran, Pascal und mehr
- Emulatoren, Demos, BGI-Treiber

Insgesamt über 11.000 Dateien

Rückseite ausfüllen und gleich bestellen!

Visual-Basic-Box



ISBN 3-7723-6893-X
ÖS 665,-/SFr 78,-/DM 78,-

Das große Visual-Basic-Packet für Windows, mit hunderten von Programmen im Quelltext.

- Sofort von der CD zu starten.
- Ideale Basis für Ihre eigenen Entwicklungen.
- Super zur Verwendung als Ideen Pool und Referenz.

Die CD bringt Profi-Lösungen, vom Datenbank-Management bis zur Multimedia-Programmierung für nahezu jeden Bereich.
Mit VBX-Controls, Bibliotheken und vielen Windows-Tips und Tricks.
Die richtige CD, wenn Sie schnelle Programmier-Erfolge suchen.

Leser-Votum PC PLAYER 5/95

Wunschkonzert



Für die nächsten Ausgaben von PC PLAYER wünsche ich mir Artikel über folgende Themen:

Bestenliste

Diese Artikel haben mir in der Ausgabe 5/95 am besten gefallen:

1.
2.
3.

CD-Abstimmung

Folgende Beiträge haben mir auf der CD-ROM von PC PLAYER plus am besten gefallen:

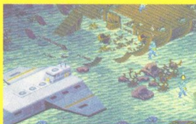
1.
2.
3.

PC PLAYER plus CD-ROM-Cover Rückseite

Trennen Sie das Cover einfach heraus, legen Sie es in eine CD-Box und schon haben Sie den kompletten Überblick.

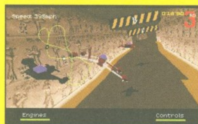
PC Player plus 5/95 – BIOFORGE & LOST EDEN


■ **Bioforge**


■ **X-COM: Terror from the Deep**


■ **Das Amt**


■ **Lost Eden**



■ **Slipstream 5000**


■ **Future Dimension**

PC Player plus 5/95 – BIOFORGE & LOST EDEN

Bitte mit 80 Pfennig freimachen.

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Redaktion
Gruber Str. 46a

85586 Poing

An die PC Player-Redaktion

von:

Name ______________________

Straße, Nr. ______________________

Land -PLZ, Ort ______________________

Wertungen für die Charts:

Meine aktuellen Lieblingsspiele:

1. ______________________
2. ______________________
3. ______________________

Spiele-Flop, der mich zur Zeit am meisten ärgert:

____

Die momentan beste „Nicht-Spiele"-Software:

____

Beste Anzeige für ein Computerspiel:

____

Bitte mit 80 Pfennig freimachen, falls Marke zur Hand.

Antwort

Franzis-Verlag GmbH
Buchabteilung Frau Kain
Postfach 11 40

85580 Poing

Softwarebestellung

Ich bestelle folgende Softwarepakete auf CD:

	ISBN 3-7723-	Titel		
____	**6533-7**	Toolbox je DM 49,-	DM	______
____	**6893-X**	Visual-Basic-Box je DM 78,-	DM	______
____			DM	______
____			DM	______
zuzüglich Porto (innerhalb der BRD):			DM	5,20
Gesamtsumme:			DM	______

Name ______________________

Straße, Nr. ______________________

PLZ, Ort ______________________

☐ Ich zahle gegen Rechnung

☐ Scheck liegt bei

meine Kundennummer (falls vorhanden)

Datum, Unterschrift ______________________

20130252

Auf manchen PCs wird die Demo zu >>Orion Conspiracy<< nicht korrekt ausgeführt. Das Programm kann dann die Demo-Dateien auf der CD nicht finden. In diesem Fall müssen Sie leider alle 30 MByte auf Ihre Festplatte kopieren.

Kopieren Sie bitte die Dateien mit dem folgenden Befehl:

XCOPY X:\DEMOS\ORION Y:\ORION

X steht dabei für Ihr CD-ROM-Laufwerk, Y für eine Festplatte mit mindestens 32 MByte freiem Speicher. Starten Sie das Demo dann (nach Einstellung der Soundkarte mit SETUP) durch das Kommando

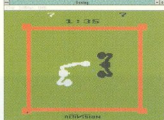
ORION Y

wobei Y wieder durch den Buchstaben der Festplatte ausgetauscht werden muß.

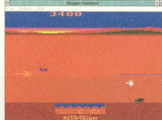
Hier CD-Cover-Vorderseite einschieben



CD-Cover-Rückseite hinter die Plastikeinlage legen



Boxing: Primitiver Faustkampf, auch für zwei Spieler gleichzeitig.



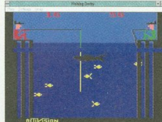
Chopper Command: »Defender«-Verschnitt mit schludriger Kollisionsabfrage.



Cosmic Commuter: Aufpicken von All-Touristen mit Horizontal-Geballer.



Crackpots: Per Blumentopf-Abwurf Spinnen plätten; erstaunlich unterhaltsam.



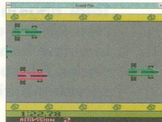
Fishing Derby: Mehr Fischlein angeln als der Gegenspieler; Hai dabei.



Freeway: Huhn über Autobahn steuern; ein schlichtes David-Crane-Frühwerk.



Frostbite: Äußerst pfiffige Eisschollen-Behüpfung zwecks Iglubau.



Grand Prix: Hoffnungslos überholte Bestzeit-Hatz mit vier Strecken.

hand einer neuen Tabelle dürfen Sie Ihre Bestleistungen jetzt wenigstens per Hand eintragen. In ausführlichen Textdateien werden zudem die Spielregeln auf dem Bildschirm erklärt. Als Highlights entpuppen sich die Hintergrundinformationen zu jedem Titel: Was wurde aus den Programmierern? Welche Activision-Leute gründeten 1985 Accolade? Eher in die Abteilung »netter Quatsch« fällt die »elektronische Mutter«: Per Sprachausgabe quängelt eine weibliche Stimme des öfteren Weisheiten wie »Mach' diesen Krach leiser!« – nostalgische Erinnerung an eine glückliche VCS-Kindheit? Wenigstens läßt sich der Redefluß dieser Mama per Menüeinstellung dauerhaft abstellen. Nicht zu stoppen sind weitere Activision-Kostbarkeiten: In den nächsten Monaten sollen weitere VCS-Spielesammlungen für Windows erscheinen, die jeweils 10 bis 15 Oldies enthalten. **(hl)**

H.E.R.O.: Weg freisprengen in Minen-Labyrinthen, mächtig motivierend.



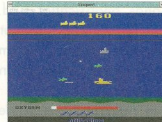
Kaboom!: Runterpurzelnde Bomben mit dem Eimerchen aufsammeln.



Pitfall: Der Jump-and-Run-Großvater bietet viel Kurzweil im Urwald.



River Raid: Carol Shaws ungemein fesselnde Brücken-Ballerorgie.



Seaquest: Taucher retten, Killerfische abschießen, Luft holen - spaßig.



Sky Jinks: Bestzeit-Jagd beim Slalom mit der Propellermaschine.



Spider Fighter: Ultrahektische Wuselballerei, Spielbarkeit fraglich.

heinrich lenhardt

Wie soll man so ein schillerndes, leckeres Nostalgie-Bonbon überhaupt objektiv beurteilen? Wer einen beträchtlichen Teil seiner Pubertät mit den Activison-Oldies auf dem Atari VCS verbrachte, ist angesichts dieser Sammlung garantiert aus dem Häuschen. Grobgrafik der Güteklasse »Eine Handvoll Pixel«, Original-Sound, authentisches Spielgefühl und das ganze für einen fairen Preis – noch nie war Windows so wertvoll wie heute.

Auch sachlich distanziert gesehen kann die Sammlung bestechen. Jede neuzeitliche Windows-Entertainment-Sammlung sieht angesichts der Spielbarkeit von Activisions Action-Opas öde aus. Die vorsintflutliche Technik wird durch einfaches, aber solides Design ausgeglichen. Ein kleiner Reaktionstest zwischen zwei »Excel«-Großsessions mit dem Wirtschaftsprüfer und selbst unsere strapazierten Buchhalter lächeln wieder selig in den Tag hinein.

Steuert man mit einem Digital-Joystick, wird das VCS-Feeling nahezu perfekt. Schade, daß einige schnelle Ballertitel wie River Raid oder Chopper Command etwas unter der verschlunzten Kollisionsabfrage leiden. Und unter den 15 Titeln ist auch so manche Gurke dabei. Alleine wegen Perlen wie »Hero«, »Seaquest« oder »Pitfall« lohnt sich aber der Kauf dieser Sammlung.

Action-Kleinode ohne Verfallsdatum – wer früher die Modulversionen zockte, muß alleine wegen des Nostalgie-Faktors zuschlagen.



atari 2600 action pack



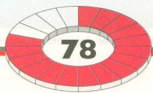
☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiele-Sammlung
Hersteller	Acivision
Ca.-Preis	DM 70,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung	Gut
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 6 MByte

Besonderheiten:
15 klassische Videospiele fürs Atari VCS 2600 laufen dank Software-Emulation unter Windows.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM, Windows 3.1 und Digital-Joystick.





CLUB DEAD



Schaurige Videos lenken vom eher öden Spiel ab

Total abgefahren: Verrückte Freaks, coole Neu-Römer und dubiose Doktoren treffen in einem konfusen Cyber-Schuppen aufeinander. Für soviel Wirrwarr spendet der Musikvideo-Berieselungssender sein Logo.



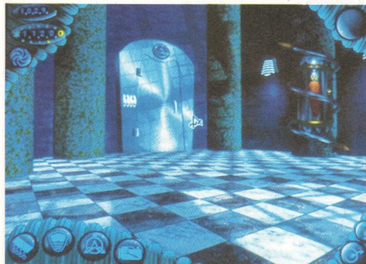
Dank der Computertechnik speichert man alles über die Gäste von »Alexandria«

Vom Musiksender MTV sind wir ja einiges gewöhnt. Daß die Moderatoren nicht dem Nadelstreifen-Image der öffentlich-rechtlichen Kollegen entsprechen, stört niemand. Seit »Natural Born Killers« wissen auch ältere Semester, daß nervöse Schnitte in Musikvideos durchaus Kunst und schräge Songs beabsichtigt sind. Das gesammelte Kulturgut unserer Jugend hat das Programmierteam von Viacom in »Club Dead« zusammengeworfen, gut durchgerührt und mit MTV-Unterstützung auf CD gebannt.

Ihre Aufgabe ist es, in dem Virtual-Reality-Laden »Alexandria« dafür zu sorgen, daß alles wie geschmiert läuft. Dazu wurde die Hauptperson Sam Frost aus dem eigentlich angenehmen Gefängnis geholt und anhand eines zwielichtigen Mordverdachts gezwungen, nicht aufzumucken. Die Hintergründe sind dem Spieler zu Beginn unbekannt, nur hin und wieder auftauchende Erinnerungsfetzen deuten auf eine mysteriöse Geschichte hin. Auch die Aussagen der durchgeknallten Typen, die Sam in »Alexandria« trifft, tragen oft mehr zur Verwirrung als zur Klärung bei.

Mit der Maus klicken Sie fleißig auf die Icons, die am Bildschirmrand verteilt sind. Damit stellen Sie unter anderem die Zeit vor, wenn Sie nicht auf ein bestimmtes Ereignis warten wollen. Allerdings sollte man nie vergessen, daß nur vier Tage bis zum Spielende verbleiben – danach droht der Exitus. Ein anderes Symbol ruft einen elektronischen Reiseführer auf, der die einzelnen Sektionen »Alexandrias« und die darin lebenden Typen vorstellt. Dort erfährt man auch die Zeiten, zu denen die einzelnen Virtual-Reality-Räume geöffnet sind. Von einem Vorgesetzten erhält Sam Frost immer wieder Anrufe per »Visual Mail«, die Hinweise geben oder zur Eile drängen. Mit dem »Chipmem« rufen Sie Informationen Ihrer Vorgänger ab, welche die kleinen Computerbausteine an bestimmten Stellen im Cyber-Schuppen versteckt haben. Sie sind eines der kleinen Puzzles, mit denen Sie sich in Club Dead herumschlagen müssen.

Da sich kein Normalsterblicher alle in flapsigem Englisch geführten Gespräche und Videos merken kann, gibt es den »Personal Data Assistent«, der relevante Informationen auf-



Mit den cool designten Icons steuert man elegant durch Club Dead

florian stangl

Wer Oliver Stones »Natural Born Killers« gesehen hat, weiß genau, was ihn bei Club Dead erwartet. Irrwitzige, psychedelische Videoclips mit abgefahrenen Freaks, dröhnende Musik und teilweise ein Tempo, daß man schlackernd die Ohren anlegt. Wer sich die volle Dröhnung geben will, setzt sich ins dunkle Zimmer, zündet ein paar Kerzen an und knallt sich die Musik per Kopfhörer rein – ein Höllentrip!

Bevorzugen Sie dagegen gepflegte Adventure-Kost mit logischen Puzzles, sollten Sie Club Dead meiden wie der Leibhaftige das Weihwasser. Das ganze ist dermaßen sinnverwirrend und konfus, daß mit gesundem Menschenverstand kein Cyber-Topf zu gewinnen ist – lustloses Ausprobieren ist Trumpf. Hat man einmal den richtigen Gegenstand verwendet, gibt's ein neues Video zu sehen. Bei den unzähligen Fehlversuchen erfolgt gar keine Reaktion – wenig befriedigend.

Wer sein Englisch-Diplom nicht gerade in einer New Yorker Szene-Disco gemacht hat, kapituliert schnell vor diesem sprachlastigen Spiel. Selbst Nuschel-König Ray Cokes ist leichter zu verstehen.

Fans von MTV seien übrigens gewarnt: Von den Moderatoren ist keiner zu sehen, Musik-Videos gibt's ebenfalls nicht und das Spiel – naja, dann lieber zweieinhalb Stunden »Headbanger's Ball«...



Das Inventar ist wie ein Koffer aufgebaut

zeichnet und beliebig oft abspielt. Ein kleiner Koffer dient als Inventar, in dem Sie Gegenstände ablegen. Welches Objekt an welchem Ort sinnvoll ist, muß man aber selbst herausfinden. Schließlich dürfen Sie in einem eigenen Menü noch Spielstände speichern und die einzelnen Sounds an- oder abschalten.

Durch Türen betreten Sie die Räume, in denen Sie meist auf Gesprächspartner treffen oder wirre, alptraumhafte Videoschnipsel sehen. In der Lobby gibt es einen Fax-Service, mit dem Beweise an die Vorgesetzten geschickt werden und immer wieder stößt man auf Lifte, durch die alle geöffneten Cyber-Attraktionen erreicht werden. Ihre Hauptaufgabe besteht darin, aus den Gesprächen all die Informationen zu ziehen, mit denen das Programm Sie weiterspielen läßt. Anfangs sind nicht alle Bereiche »Alexandrias« erreichbar, erst wenn man beispielsweise eine Verabredung mit jemanden vereinbart hat, wird der Raum zugänglich. Hin und wieder steckt Sam Frost Gegenstände ein, die nützlich sein könnten – oder auch nicht. Sobald unser Held das zweite Mal aus dem Labor die Arztbrille mopst, bekommt er gewaltigen Ärger mit dem Sicherheitschef – wohl dem, der häufig speichert! **(fs)**

club dead

☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	**Adventure**
Hersteller	**Viacom**
Ca.-Preis	**DM 100,-**
Kopierschutz	**–**
Anleitung	**Englisch; befriedigend**
Spieltext	**Englisch; schwer (Sprachausgabe!)**
Anspruch	**Für Fortgeschrittene**
Bedienung	**Gut**
Grafik	**Befriedigend**
Sound	**Gut**

Freies RAM: min. 500 KByte + 2,5 MByte EMS/XMS
Festplattenplatz: ca. 0,5 MByte
CD-Belegung: ca. 130 MByte

Besonderheiten:
Englische Sprachausgabe ohne Untertitel; Spielstand jederzeit speicherbar.

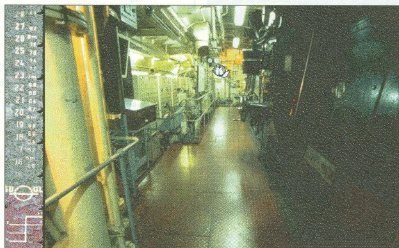
Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM und Maus.

27



LOST SIGNALS

Landratten, aufgepaßt: An Bord eines hanseatischen Schiffs müssen sich forsche Kids mit zwielichtigen Typen herumschlagen.


Die Standbilder dürfen teilweise manipuliert werden

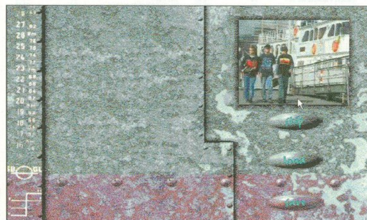
Hamburg wird von mysteriösen Funkverkehr-Störungen heimgesucht, die harmlose Fischkutter kollidieren lassen und die Bevölkerung in Atem halten. Drei Kids kommen zufälligerweise mit dubiosen Typen in Kontakt, verfolgen sie auf deren Schiff und werden prompt geschnappt und eingesperrt. Nur einer entkommt und wartet darauf, seine Freunde zu befreien und die Ganoven zu überführen – das ist Ihre Aufgabe.

»Lost Signals« ist ein typisches Multimedia-Spiel mit digitalisierten Videosequenzen, gescannten Standbildern und einer entsprechenden Bedienung. Mit der Maus manipuliert man Gegenstände in den Standbildern oder bewegt sich durch das Schiff. Dazu wird nach jedem Schritt ein neues Bild geladen, was je nach CD-ROM-Geschwindigkeit einige Augenblicke dauert.

Zu Beginn befindet sich nur eine Baseball-Mütze im Inventar, ein paar weitere Gegenstände kommen noch hinzu. Mit der Mütze schützt man sich vor den rot blinkenden Überwachungskameras, indem man damit einfach die Linse verhängt. An einigen Stellen innerhalb des Schiffs finden Sie kleine Spiele, die für Ihr Weiterkommen gelöst werden müssen. Ein Türschloß entpuppt sich als »Tic Tac Toe«-Variante, doch der Computer gibt sich prinzipiell erst nach dem dritten Mal geschlagen, indem er absichtlich verliert – überwältigendes Puzzle-Design.

Andere Rätsel erfordern ein wenig mehr Denkvermögen oder strapazieren sogar das musikalische Talent des Spielers, wenn er beispielsweise »La Paloma« nachdudeln muß. Allerdings hält sich die Komplexität des Programms in argen Grenzen. Ziel ist es, den eingesperrten Freund zu befreien und mit einem Handy die Polizei zu verständigen, nachdem man genügend Beweise gesammelt hat.

Grafisch ist Lost Signals solide aufgemacht, da die digitalisierten Standbilder von guter Qualität sind. Die Videosequenzen im Briefmarkenformat sind dagegen weder inhaltlich noch schauspielerisch sehenswert, sondern eher peinlich. Auch der seltsame Bildschirmaufbau mit dem Inventar zum Wegklicken, das dann erst wieder umständlich geladen werden muß, befremdet. Musikalisch ist das Programm eher trist, denn das dumpfe Rumoren im Innern des Schiffs geht einem ziemlich schnell auf den Geist und erzwingt den Griff zum Lautstärkeregler. **(fs)**


Die Videosequenzen sind ziemlich winzig geraten

florian stangl

Die Grundidee ist ja noch ganz brauchbar: Kids entern in bester TKKG-Manier ein Schiff und überführen die Ganoven. Nur wird kein Spieler den Kahn freiwillig betreten, wenn die Puzzles derart schwach, die Grafik so wenig abwechslungsreich und die Spannung nie vorhanden ist. Ein Tic-Tac-Toe-Clone, Rädchen drehen und Mützen über Kameras hängen locken keinen Spieler an die Maus.

Wer sich wirklich die Zeit nimmt, Lost Signals zu spielen, ärgert sich noch dazu über die fehlende Automap, ohne die man sich ständig verläuft, die je nach System langen bis sehr langen Ladezeiten und die triste Umgebung. Die Videosequenzen sind zu sparsam eingesetzt und hin und wieder ein Fetzen Sprachausgabe über das bordinterne Sprechsystem ist einfach zu wenig.

Abgesehen von den mäßigen Leistungen der profillosen Amateur-Schauspieler sind die Rätsel schlichtweg peinlich. So viel Einfallslosigkeit auf einen Haufen sah man schon lange nicht mehr.

lost signals

□ 286 ■ 386/486 □ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro □ General MIDI □ CD-Audio ■ Maus □ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Telemedia
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 500 KByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte
CD-Belegung: ca. 200 MByte

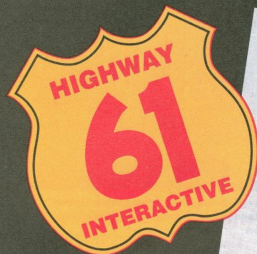
Besonderheiten: Komplett deutsche Produktion; Spielstand jederzeit speicherbar.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM und Maus.

31

INTERACTIVE MUSIC CD ROM™

BOB DYLAN

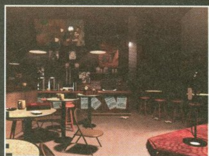


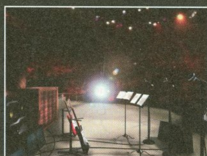


Enthält eine bislang unveröffentlichte Audioaufnahme von House of The Rising Sun die auf einem Audio-CD-Player abzuspielen ist.

Die Stimme dreier Generationen spricht direkt für die CyberNation

Tauchen Sie ein in den einzigartigen Kosmos der „Bob Dylan Highway 61 Interactive" – und begeben Sie sich auf eine Multimedia-Reise mit musikalischen Erlebnissen, die Sie kaum glauben werden. Und niemals wieder vergessen können. Auf der Basis von drei Dekaden der Musik und den Aussagen von Bob Dylan hat Graphix Zone ein digitales Erlebnis geschaffen, das Sie in die Kaffeehäuser der frühen Sechziger entführt, Sie zum berühmten "30th Anniversary Concert" im Jahre 1993 im Madison Square Garden einlädt und zwischendurch viele kleine Exkursionen und Abhandlungen zum Thema anbietet. Begeben Sie sich auf die Spuren von Bob Dylan und vielen anderen Persönlichkeiten, die auf der CD verewigt sind. Lauschen Sie dabei einer noch nie zuvor veröffentlichten elektrischen Version von "House of The Rising Sun", die direkt auf einem ganz normalen Audio-CD-Player abgespielt werden kann. Diese Hybrid-CD – teils Rockdokumentation, teils Forschungsstation und teils Referenz und Geschichtsunterricht – geht hinter die Grenzen der Vorstellungskraft und Technologie. Heben Sie ab mit





Hybrid CD-ROM
Windows, Macintosh, Power Mac & CD Audio

129,95

Jetzt überall im Handel!

Graphix Zone

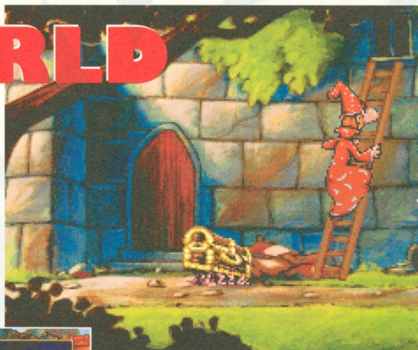


CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe



DISCWORLD

Die Adventure-Umsetzung von Terry Pratchetts »Scheibenwelt«-Romanen ist endlich fertig. PC Player unterzog Nachwuchsmagier Rincewind einer kritischen Abschlußprüfung.



Die Grafik besteht aus gescannten Hintergrundbildern, vor denen die Spielfiguren agieren

Eine große Fangemeinde erfreut sich seit Jahren an den »Scheibenwelt«-Romanen von Terry Pratchett, die unbarmherzig alle gängigen Fantasy-Klischees durch den Kakao ziehen. Mit viel Situationskomik und Ironie schickt der britische Autor seine abgedrehten Charaktere durch verrückte Abenteuer, ohne dabei vor lauter Gags die Handlung zu vernachlässigen. Nach langer Wartezeit und vielen Verzögerungen ist nun die Computerumsetzung erschienen: »Discworld – The Trouble With Dragons«.



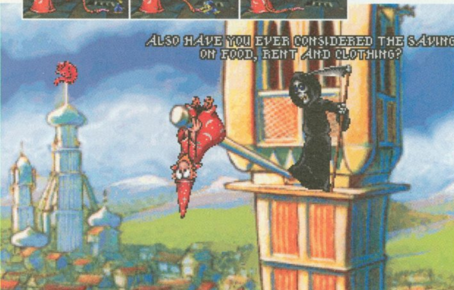
Das Inventar läuft in Form der »Truhe« ständig hinter uns her

Sie spielen den aus frühen Scheibenwelt-Bänden bekannten Magier Rincewind, der eigentlich nur eines gut kann: irgendwie am Leben zu bleiben. Trotzdem bekommt unser Hasenherz zu Spielbeginn einen wichtigen Auftrag: Ein waschechter Drache macht seit einigen Tagen die Stadt Ankh-Morpork unsicher. Also trippelt Rincewind in typischer Adventure-Manier los, sammelt Gegenstände ein und löst Puzzles. Ein netter Einfall ist die Verwaltung des Inventars: Rincewind selbst kann immer nur einen Gegenstand bei sich tragen – der Rest kommt in die berüchtigte Tausendfüßler-Truhe. Diese läuft dem Helden automatisch hinterher, muß aber an bestimmten Stellen passen, z.B. auf Dächern oder Türmen.

Die Bedienung des Pleitenmagiers erfolgt vollständig mit der Maus. Per linker Maustaste läuft er umher, mit der rechten betrachtet er Personen und Objekte. Mittels Doppelklick wird geredet, mitgenommen und manipuliert. Bei Gesprächen wählt man den Tonfall durchs Anklicken verschiedener Icons, aber echte Einflußmöglichkeiten existieren nicht – am besten alles durchprobieren. Eines der Hauptmerkmale von Discworld sind die gesprochenen Texte: Jede Beschreibung und jede Unterhaltung ist tatsächlich zu hören. Die Rolle von Rincewind spricht in der CD-ROM-Version kein geringerer als Ex-Monty-Python-Mitglied Eric Idle. Auch die anderen Charaktere wurden gut besetzt; Textuntertitel sind zuschaltbar. Eine Version mit deutschen Texten folgt in Kürze, die Sprachausgabe bleibt aber in Englisch. Den meisten Gesprächen ist anzumerken, daß Romanautor Pratchett tatsäch-



Viele Animationen lockern das Geschehen auf; hier wird gerade ein Kamera-Dämon gefangen.



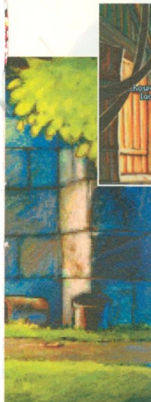
»TOD« versucht, Rincewind zum Loslassen zu überreden

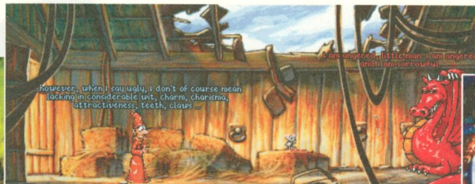


im wettbewerb

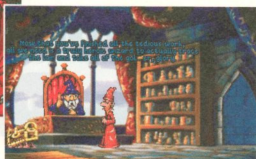
Sam & Max	89
Kyrandia 3	80
DISCWORLD	**75**
Woodruff	73
Big Red Adventure	51

Lustige Adventures sind nicht immer zum Lachen: Die umständliche UdSSR-Veralberung Big Red Adventure bietet schäbigen Humor und eine verkorkste Bedienung. Zu abgedrehte Puzzles knabbern bei Woodruff an der Motivation: Abstruse Logik-Verrenkungen schmälern den Spaß an einem ansonsten sehr schönen Programm. Discworld fängt deshalb trotz technischer Defizite noch Woodruff ab, erreicht aber das edel gestylte Kyrandia 3 nicht, das auch eine etwas einfachere Bedienung hat. Ganz oben thront LucasArts: Sam & Max ist perfekt für Liebhaber zynischen Humors und bietet auf CD-ROM sogar Sprachausgabe.





Der Humorgehalt einiger Szenen kommt der Buchvorlage erstaunlich nahe



Dem Erzkanzler geht es weniger um die Rettung der Stadt, als vielmehr um das Drachengold

lich Einfluß auf die Spielentwicklung hatte: Der hinterlistige Patriarch verstreut zynische Gemeinheiten und der in Großbuchstaben redende »TOD« versucht, unseren Helden von den Vorzügen des vorzeitigen Ablebens zu überzeugen.

Die Grafik wirkt weniger professionell: Die nicht gerade überwältigend schönen Hintergrundbilder beißen sich etwas mit den groben Pixelobjekten im Vordergrund. Echte Fans werden angesichts mancher Grafiker-Interpretation ins Grübeln kommen. Wer sich den Bibliothekar der Unsichtbaren Universität als alten, ehrfurchtsgebietenden Orang-Utan vorgestellt hat, bekommt im Spiel ein niedliches, grüngewandetes Schmalbrust-Äfflein vorgesetzt. Dafür entschädigen zahlreiche Animationen: Ratten huschen herum, Wachen prügeln sich und Rincewind passieren allerhand unangenehme Mißgeschicke. Gerade letztere entfernen sich aber weit vom feinen Humor der Buchvorlage: Während dort mit boshaften Andeutungen und versteckten Pointen gearbeitet wird, bekommt der Bildschirm-Rincewind kurzerhand Gegenstände auf den Kopf gehauen.



Auf der Karte von Ankh-Morpork (links: bei Tag; rechts: nachts) finden sich die meisten Schauplätze

Discworld ist in vier Kapitel unterteilt, von denen drei aus zahlreichen Miniaufgaben bestehen und den Handlungsplot jeweils komplett über den Haufen werfen. Im Spielgebiet ändern sich viele Details: Auf den drei »Landkarten« werden neue Lokalitäten zugänglich, die Handlung scheint sich weiterzuentwickeln. So werden im ersten Akt die »Bewegten Bilder« erfunden, was dazu führt, daß ein vormaliger Seelendoktor im dritten Akt plötzlich Spielfilm-Castings veranstaltet.

Hauptkritikpunkt an Discworld sind die teilweise arg an den Haaren herbeigezogenen Rätsel: Wenn man nicht bei bestimmten Begriffen oder Redewendungen hellhörig wird, sieht's duster aus. Ebenso interessant wie knifflig sind die ständigen Zeitreisen zum Vortag, bei denen Rincewind nachträglich das »gestrige« Geschehen so manipulieren muß, daß er »heute« weiterkommt. An versteckten Hinweisen fehlt es nicht – Sie müssen sie nur finden und verstehen. Man darf gespannt sein, wie die Übersetzung der zahlreichen Wortspiele ins Deutsche gelingen wird. (la)

Grafisch werden häufig biedere Slapstick-Scherze geboten

jörg langer

Als Pratchett-Fan bin ich natürlich entzückt, ständig auf bekannte Plätze und Figuren zu stoßen. Der eher subtile Humor der Scheibenwelt-Bücher wird vom Computerspiel aber nur selten erreicht und auch die grafische Umsetzung hätte besser sein können. Trotzdem mußte ich an einigen Stellen herzhaft lachen: Die dumpfen Kneipenschläger mit Schwarzenegger-Akzent oder die herzallerliebste Truhe sind gut gelungen. Schön auch, daß viel Spiel fürs Geld geboten wird - bis man die vier Kapitel durch hat, vergeht mit Sicherheit das eine oder andere Wochenende.

Gerade die Vertonung mit Profisprechern steigert die Spielatmosphäre gewaltig. Doch das häufige »That doesn't work!« nervt auch dann, wenn es aus dem Mund von Eric Idle kommt – einige der Puzzles sind schlichtweg zu abstrus geraten. Darauf zu kommen, Frösche als Anti-Schnarchmittel zu verwenden und Nikolauspuppen in Kamine zu stecken, fiel mir schwer. Durch solche Puzzle-Aussetzer und die etwas lieblose Grafik verpaßt Discworld den Sprung in die Spitzengruppe. Liebhaber witziger Adventures und Terry-Pratchett-Leser im besonderen werden trotzdem ihren Spaß an dem Programm haben.

discworld

❑ 286 ■ 386/486 ■ VGA ❑ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ General MIDI ❑ CD-Audio ■ Maus

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Psygnosis
Ca.-Preis	DM 130,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; sehr viel
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung	Gut
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 400 KByte + 3,5 MByte XMS
Festplattenplatz: ca. 1 MByte
CD-Belegung: ca. 390 MByte

Besonderheiten: Version mit deutschen Bildschirmtexten in Vorbereitung. Erscheint auch auf Diskette (ohne Sprachausgabe).

486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.

75



ARE YOU AFRAID OF THE DARK?



Die unbezahlte Stromrechnung ist noch das geringste Problem: Harmlose Teenager werden in einem harmlosen Adventure mit dem weniger harmlosen Fluch des Magiers Orpheo konfrontiert.

Der große Orpheo nähert sich dem Höhepunkt seiner Show. Den Zuschauern stockt der Atem, als der legendäre Magier einen neuen Trick ankündigt: Seine Tochter Elizabeth werde durch Zauberei von einer Kabine in die andere teleportiert werden. Orpheo murmelt eine Beschwörung, öffnet die erste Tür – tatsächlich, niemand zu Hause. Die Empfängerzelle wird geöffnet – nichts. Nicht mal ein verträumtes Kaninchen. Elizabeth bleibt verschwunden, angeblich im Nirgendwo zwischen den Dimensionen auf ein Taxi wartend. Orpheo schließt sein Theater nach dieser letzten Vorstellung am 31. Oktober 1928...

Fast 70 Jahre später lassen es die Geschwister Terry und Alex auf eine Mutprobe ankommen. Eines schönen Abends streunen sie um das seit jener tragischen Nacht leerstehende Gebäude herum, in dem Orpheo einst seinen Hokuspokus präsentierte. Geheimnisvolle Geräusche aus dem Haus animieren das Pärchen zum unbefugten Eintreten, was prompt mit gespenstischen Begegnungen geahndet wird. Um den Fluch zu brechen und Bruder Alex zu retten, muß Terry allen gruseligen Erscheinungen zum Trotz fünf magische Gegenstände finden.

»Are you afraid of the Dark? – The Tale of Orpheo's Curse« ist ein Anklick-Adventure, das ganz im Stil wohlig erzählter Spukgeschichten präsentiert wird. So beginnt das Intro am klassischen Lagerfeuer, wo schon Generationen von Pfadfindern unter einem bleichen Vollmond sitzend nächtliche Schlafräuber-Prosa austauschten. Die Masche wird konsequent durchgezogen: Manchmal melden sich die »Zuhörer« Ihrer Geschichte vom abendlichen Lagerfeuer aus und kommentieren deren Verlauf. Ein anderes Storytelling-Element sind die gelegentlichen Cut Scenes: Mit Sprachausgabe unterlegte Standbilder machen Sie vorübergehend zum passiven Zuschauer.

Das eigentliche Spiel wird mittels der so beliebten Ich-Perspektive kredenzt; Sie sehen also aus der Sicht unserer Helden die Umgebung. Ähnlich wie bei »Myst« deuten Richtungspfeile an, ob Sie in eine bestimmte Richtung gehen oder ein Objekt aus der Nähe untersuchen können. Von Bild zu Bild wird dann ruckartig umgeschaltet. Englische Sprachausgabe der Protagonisten begleiten fast jede Aktion; leider gänzlich ohne Text-Untertitel. Gibt es etwas mitzunehmen oder zu öffnen, verwandelt sich der Cursor automatisch. Sie müssen also keine Verben anklicken; lediglich beim Einsatz der mitgeschleppten Gegenstände ist minimal angestrengteres Denken angesagt. An einigen Stellen kann man sogar »sterben«: Die Geschichte hat dann ein »langweiliges« Ende, was die Zuhörer am Lagerfeuer zu handfesten Tips ermuntert. Zudem dürfen Sie wählen, an welchem Schauplatz Sie wieder ins Geschehen einsteigen wollen.

Einfache Bedienung und niedriger Puzzle-Level sind beabsichtigt; auf dem amerikanischen Markt hat der Hersteller Kinder und Jugendliche als Zielgruppe angepeilt. Auf die angekündigte deutsche Version müssen wir noch ein wenig warten. Immerhin: Wer zum einen gut Englisch versteht und zum anderen eher luftig-leichte Komfort-Adventures schätzt, wird hier die richtige Mischung finden. **(hl)**



Das »Auge«-Icon verrät, daß wir den netten Wachsvampir aus der Nähe untersuchen können.



Von wegen Augenwischerei: Zauberer Merlin hat uns vorher einen Farben-Kombinationstip verraten.

heinrich lenhardt

Wer in wenigen Computernächten lässig Legend-Adventures knackt, mag das super-simple System von »Are you afraid« meinetwegen verspotten. Als Freak-Futter hat diese CD keine Chancen, doch Liebhaber leichterer Kost werden um so mehr fasziniert sein.
Hier wird eine witzige Spukhausgeschichte so abwechslungsreich und spannend erzählt, daß die eingeschränkte Interaktion gar nicht mal so schlimm auffällt. Mit schaurig-schönen Szenarien, technisch sauber unter Super VGA inszeniert, wird der Spieler in die hübsche Jugendstory reingezogen. Da macht das Durchstöbern der einzelnen Räume richtig Spaß, was man beileibe nicht von jedem Adventure der letzten Zeit behaupten konnte.
Allzu lange braucht selbst der Einsteiger nicht, um die meisten Lokalitäten im Theater abzuklappern. Vor den stilvollen Gruseleffekten muß man sich mehr fürchten als vor den rudimentären Puzzles; der Broderbund-Konkurrent »Myst« bietet die weitaus gehaltvolleren Kopfnüsse.
Vom Fluch der dürftigen Komplexität abgesehen, kann Orpheo gefallen: professionelle Unterhaltung, nicht ungeschickt angesiedelt zwischen konventionellem Grafik-Adventure und interaktivem Film.



Bei bestimmten Aktionen wird mit ein paar Standbildern der Handlungsverlauf erzählt



are you afraid of the dark?

☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Nickelodeon/Viacom
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; wenig (viel Sprachausgabe)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 500 KByte + 3 MByte XMS
Festplattenplatz: wenig KByte für Spielstände
CD-Belegung: ca. 600 MByte

Besonderheiten:
Deutsche Version in Vorbereitung.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM und Maus.



LINKS 386 CD





Wenn Access Software sich über zwei Jahre Zeit für die Umsetzung seines Golf-Meilensteins »Links 386 Pro« läßt, erwartet man einiges. Die Unterschiede von »Links 386 CD« gegenüber dem Diskettenbrüderchen mußten wir aber mit der Lupe suchen. Neben dem Standardkurs Harbour Town gibt's mit The Belfry einen zweiten Platz. Damit hat die Verschwendungssucht auch schon ein Ende; schließlich will man sich das Geschäft mit den Zusatzkursen nicht verderben. Masochistische Megabyte-Geizhälse unterlassen optional die Installation der Golfplatz-Daten auf Festplatte. Einzige wesentliche neue Option ist das »Fly by«. Zu jedem Loch der beiden Kurse gibt es ein kleines Video, bei dem ein bißchen Rumgezoome zu sehen ist; unterlegt mit englischer Sprachausgabe, die Strategien verrät. Während des Spiels dürfen Sie den humoristischen Kommentaren eines flapsigen Caddies lauschen, vorgetragen von US-Komiker Bobcat »Wer zum Teufel ist das?« Goldthwait. **(hl)**

heinrich lenhardt

Über zwei Jahre sind seit Veröffentlichung der Diskettenversion von Links 386 Pro vergangen. Und da fällt den Grashalmzählern bei Access nicht mehr ein, als diese läppischen »Fly by«-Videos?
Daß man an Grafik und Steuerung nicht gefeilt hat – meinetwegen, viel Spielraum für Verbesserungen gibt's ohnehin nicht. Aber nicht mal für einen Turniermodus à la »PGA« hat's gereicht.
Man möge meinen Zorn relativieren: Links Pro ist eine geniale Golf-Simulation, aber diese späte Schluder-CD-ROM hat was von »den Leuten das Geld aus der Tasche ziehen«. Ich warte lieber auf den richtigen Nachfolger, der in der 2. Jahreshälfte als CD-only-Programm erscheinen soll.



links 386 cd

☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Access
Ca.-Preis	DM 110,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 14 MByte
CD-Belegung: ca. 470 MByte

Besonderheiten: Zwei Golfplätze. Spielerisch keine Verbesserungen gegenüber der betagten Disketten-version.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM und Maus.





INORDINATE DESIRE



Die Bodenkämpfe erfordern weniger taktisches Geschick, als vielmehr dumpfe Beharrlichkeit

Achtung, Trash-Alarm: Ein Strategie-Action-Mix, für den sich jeder C 64 schämen würde, wird auf die PC-Gemeinde losgelassen.



Obwohl mehr Schiffe und Piloten zur Auswahl stehen, passen nur 20 Stück in den umliegenden Weltraum

Eigentlich gar keine schlechte Grundidee: Als Raumträger-Kommandant nehmen Sie mit Bodentruppen fremde Planeten ein, während Ihre Piloten den Träger beschützen. Was allerdings »Inordinate Desire« daraus macht, erstaunt selbst den hartgesottenen Spieletester. Da direkt von den fünf Disketten aus entpackt wird (anstelle die Daten vorher auf die Festplatte zu kopieren), dauerte die Installation bei unserem Test satte 43 Minuten. Zudem benötigt das Spiel 612 KByte Grundspeicher – ohne Speichermanager hat man kaum eine Chance, soviel freizubekommen.

Verschiedene Planeten müssen unter Zeitdruck rundenbasiert erobert werden. Pro Tag und Runde stehen Ihnen folgende Aktionen zur Wahl: neue Kampfeinheiten kaufen, Piloten auf Patroullie schicken, Schiffe reparieren und Statistiken anschauen. Außerdem kann man auch »reden«, womit das Abrufen jeweils eines sinnlosen Satzes gemeint ist. Wichtigste Aktion ist das Befehligen der Bodentruppen, was aber nicht vom Orbit aus funktioniert: Tag für Tag fliegen Sie dazu per Shuttle auf den Planeten. Die zwölf Kampfeinheiten werden nun nicht etwa im gefälligen Battle-Isle-Stil bewegt, stattdessen muß man umständlich herausfinden, wie weit der Trupp überhaupt kommt. Eine Einheit kann pro Tag entweder fahren oder feuern – ein genialer Einfall, um den Spielwitz abzutöten. Alle Bodenangriffe werden erst am Ende des Spieltages ausgewertet, und zwar quälend langsam. Da man zudem nicht abrufen kann, wie stark die gegnerischen Verbände angeschlagen sind, gerät jede Planung zum Ratespielchen. Sichtweiten gibt es nicht; der Computergegner fällt durch erheiternde Unfähigkeit auf. Von Bautrupps errichtete Depots dienen Reparaturzwecken, Radarstationen fordern Luftangriffe an. Da dies nur in geringer Entfernung zur Radaranlage möglich ist, wurde letztere im Test schon von der ersten (eigenen!) Luftunterstützung zerstört.

Bis zu fünf Piloten können in eine von vier Patroullienzonen gesteckt werden. Will man einen austauschen, muß gleich die ganze Zonenbelegung gelöscht werden. Die sporadischen Raumkämpfe, bei denen zwei Schiffstypen mit vier verschiedenen Raketen um sich werfen, passen sich nahtlos ins düstere Gesamtbild ein. Neben einer Nominierung für den schlechtesten Vorspann des Jahres erzielt Inordinate Desire auch in den Bereichen Grafik und Sound Tiefstwerte. Letzterer ist so erbärmlich geraten, daß die Auswahl der Musikqualität wie ein schlechter Scherz wirkt. **(la)**

jörg langer

Ich frage mich, welches Spiel der Anleitungsschreiber beschrieben hat. Inordinate Desire mit Sicherheit nicht, denn könnte er sonst über »absoluten Spielspaß« und »nette Überraschungen« fabulieren? Der üble Action-Strategie-Mix hat ausschließlich negative Seiten zu bieten – man meint fast, die einzelnen Programmteile miteinander streiten zu hören: »Ich bin häßlicher!« – »Aber ich biete weniger Spielwitz!«.

Zum Glück versucht das Machwerk alles, um potentielle Spieler abzuschrecken: ein Dreiviertelstündchen fürs Installieren, 612 KByte DOS-Speicherdedarf und eine Codewort-Abfrage. Vergessen wurde nur der Packungsaufkleber »Nicht kaufen!«.

inordinate desire

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Black Legend
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	Nervige Codewort-Abfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; ausreichend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Bedienung	Ausreichend
Grafik	Mangelhaft
Sound	Mangelhaft

Freies RAM: min. 612 KByte + 1,3 MByte XMS
Festplattenplatz: ca. 9 MByte

Besonderheiten:
Mix aus Action und Strategie; langwierige Installation.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und Joystick.

15

NEU IN BERLIN

HIGHWAY TO HELL...

NEU IN BERLIN

	3,5	CD
11th Hour	-	99,95*
1942 Pacific Air War	109,95	99,95
5th Fleet	89,95	89,95*
Action Soccer	-	89,95*
A-Train 4	-	99,95*
Aces of the Deep	89,95	89,95
Aces of the Deep Data	i.V.	-

Dark Forces

In technisch brillantem 3D und mit deutlichen Adventure-Schwerpunkten geht's dem Imperium an den Kragen. Bei uns mit Cheat-Liste!!! Möge die macht mit Euch sein...

CD-ROM 99,95   3DO i.V.

	3,5	CD
Aces over Europe	89,95	-
Across the Rhine 1944	-	99,95*
Advanced Squad Leader	99,95*	99,95*
Al-Qadim 1	89,95	79,95
Aladdin	79,95	-
Alien Legacy	89,95	-
Alien Logic - Jorune 1	89,95	89,95*
Alien Olympics	79,95	79,95
Alone in the Dark Deluxe (1-2)	-	99,95
Alone in the Dark 3	-	99,95
Anstoß	79,95	-
Anstoß World Cup	59,95	99,95
Armored Fist	89,95	89,95
Atari 2600 Action Pack	-	i.V.
Battle Bugs	79,95	89,95*
Battle Isle 2	89,95	89,95
Battle Isle 2 Data	-	59,95
Battle Race	-	79,95*
Battlecruiser 3000	89,95*	89,95*
Bazooka Sue	99,95*	-
Betrayal at Krondor	89,95	89,95
Big Red Adventure	89,95	89,95
Bioforge	-	99,95*
Blackhawk	79,95	-
Blood Bowl	89,95*	89,95*
Bloodnet	89,95	89,95
Break Thru	59,95	-
Brett Hull Hockey 95	89,95*	-
Bundesliga Manager 3	89,95	89,95*
Bureau 13	89,95	89,95
Burning Steel 2	99,95	99,95
Cadillacs & Dinosaurs	-	89,95*
Cannonfodder 2	79,95	79,95*
Caribbean Disaster	89,95*	99,95*
Celtic Tales	99,95*	-

Bioforge

Ein Origin-Cyberpunk-Knüller der Extraklasse. Atmosphärisch düsteres Action-Adventure im „Alone-in-the-Dark-Stil".

CD-ROM 99,95*   3DO i.V.

	3,5	CD
Chaos Control	-	109,95*
Chartbreaker	79,95*	79,95*
Civilization + Colonization	-	99,95
Civil War (Empire)	-	89,95*
Clockwerx	79,95*	79,95*
Cobra Mission	99,95	-
Colonization + Civilization	-	99,95
Comanche	99,95	99,95
Command & Conquer	-	99,95*
Corpse Killer	-	99,95*
Creature Shock	-	89,95
Crime Patrol 1	-	89,95
Cyber Judas	-	99,95*
Cyberia	-	99,95
Cyberspace	89,95*	89,95*
Cyberwar	-	109,95
Cyclemania	-	79,95
Cyclones	89,95	89,95
Dark Forces	-	99,95
Dark Legions	79,95	79,95
Dark Sun 1	89,95	99,95
Dark Sun 2	89,95	89,95
Das Amt	99,95	99,95
Dawn Patrol	99,95	89,95
Death Gate	-	89,95
Demolition Man	89,95*	89,95*
Depth Dwellers	-	69,95
Der Baulöwe	79,95	-
Der Clou	89,95	89,95

	3,5	CD
Der Reeder	-	99,95*
Descent	89,95	89,95
Desert Strike	79,95	79,95
Die Siedler	89,95	-
Die große Ralley	-	89,95*
Discworld	99,95	99,95
Dominus	89,95*	89,95*
Doom Utilities Vol. 3	-	49,95
Dragon Lore	-	89,95
Dragon's Tail	-	99,95*
Dreamweb	89,95	89,95
Drug Wars	-	99,95
DSA 1 - Schicksalsklinge	79,95	79,95
DSA 2 - Sprachdisk	34,95	s. u.
DSA 2 - Sternenschweif	79,95	79,95
Dune 2	49,95	-
Dungeonmaster 2	89,95*	89,95*
Ecstatica	-	99,95
Eishockey Manager	89,95	-

Dungeon Master 2

Wenn die Rätseltiefe des Vorgängers nur annähernd erreicht wird, steht uns der Rollenspiel-Überhammer des Jahres bevor..

CD-ROM 89,95* PC 89,95*

	3,5	CD
Elder Scrolls 1	89,95	-
Elder Scrolls 2	-	99,95*
Elite 3	89,95*	89,95*
Empire Deluxe 1	89,95	89,95
Epic Pinball Delure 1-3	79,95	79,95
Erben der Erde	99,95	99,95
Eye of Beholder Deluxe (1-3)	-	99,95
F-14	109,95	99,95
F-14 Data	49,95	s.o.
Fairway to Heaven	-	i.V.

Jetzt auch Ladengeschäft –

informierter, größer, aktueller, schneller, besser: die neue N° 1!

	3,5	CD
Falcon Gold	-	109,95
Fantasy Fest	-	79,95
Fantasy Fiefdom	-	89,95*
Fast Attack	-	99,95*
FIFA Soccer	79,95	79,95
Flashback	79,95	-
Flight Commander 2	99,95	-
Flight of the Amazon Queen	89,95*	89,95*
Flight Unlimited	-	89,95*
Formula 1 GP	39,95	39,95
Front Lines	89,95*	89,95*
Front Page Sports Baseball	99,95	89,95
Front Page Sports Football 95	99,95	89,95
Full Throttle - Voll Gas	-	99,95*
Gabriel Knight 1	99,95	99,95
Gadget	-	99,95*
Ghengis Khan 3	99,95*	-
Gobliins 4 Woodruff	-	89,95
Guilty	-	89,95
Gunship 2000	39,95	39,95
Hammer of the Gods	89,95	89,95
Hardball 4	89,95	89,95
Hardball 4 Data	44,95	-
Harvester	-	i.V.
Hattrick (Ikarion)	89,95*	89,95*
Hell	-	89,95
Heretic	89,95*	89,95*
High Seas	89,95*	89,95*
History Line	89,95	89,95
Höhlenwelt	-	99,95

Slipstream

Ultraschnelles Rennspiel durch verschlungene Tunnel und Gänge in „Descent-Technik". Netzwerk- bzw. Mehrspieler-option sollen integriert sein.

CD-ROM 89,95*   PC 89,95*

	3,5	CD
Hokus Pokus	-	69,95
Indiana Jones Desktop Adv.	79,95*	79,95*
Inferno	-	89,95
International Tennis Open	89,95	89,95
Iron Assault	i.V.	89,95*
Iron Helix	-	99,95
Jagged Alliance	-	89,95*

	3,5	CD
Jazz Jackrabbit	-	79,95
Jetfighter	-	99,95*

NBA Live 95

Exzellente Basketballsimulation, wahlweise in VGA oder SVGA (schneller Rechner, großer Monitor empfohlen) von den NHL-Hockey-Machern.

CD-ROM 99,95*   3DO i.V.

	3,5	CD
Jungle Strike	79,95*	79,95*
KA-50 Hokum	89,95	89,95
Kingdom	-	99,95*
Kings Quest 7	-	99,95
Kings Quest Deluxe (1-6)	-	99,95
Klik & Play	89,95*	99,95
Knights of Xentar-Dr. Knight 3	99,95*	99,95
König der Löwen	79,95	-
Lands of Lore 2	-	i.V.
Larry Deluxe (1-6)	-	99,95
Last Bounty Hunter	-	99,95*
Last Dynasty	-	i.V.
Legend of Kyrandia 3	-	79,95
Legions	89,95	i.V.
Lemmings 3	79,95	69,95
Links 386	99,95	79,95
Links Kurse	ab 49,95	-
Lion King	79,95	-
Little Big Adventure	-	99,95
Loadstar	-	89,95*
Lode Runner	79,95	89,95
Lords of Midnight	89,95*	89,95*
Lords of the Realms	79,95	89,95
Lost Eden	-	89,95*
Lothar Matthäus Super Soccer	79,95	-
Lucasarts Classic Adventues	-	99,95
Lucasarts Classic Simulations	-	99,95
Mad News	89,95	99,95*
Magic Carpet	i.V.	99,95
Magic Carpet Data	-	49,95*
Magic of Endoria	99,95	-
Magic the Gathering	-	99,95*
Maniac Mansion 2	99,95	99,95
Marco Polo	-	89,95*
Master of Magic	109,95	99,95
Master of Orion + UFO 1	-	89,95
Mechlords	-	i.V.
Mechwarrior 2	89,95	89,95
Menzoberranzan	89,95	89,95

Stonekeep

Immer noch lang erwartet, endlich da ??? Das 3D-Action-Rollenspiel-Spektakel ist mal wieder angekündigt und wird hoffentlich noch in diesem Jahrtausend ausgeliefert.

CD-ROM 99,95*   3DO i.V.

	3,5	CD
Metal Marines	89,95	89,95*
Metaltech 1 Battledrome	89,95	89,95
Metaltech 1 Earthsiege	89,95	89,95
Metaltech 1 Earthsiege Data	i.V.	-
Micro Machines 1	59,95	-
Might & Macic Deluxe (3-5)	-	99,95
Might & Magic Heroes	89,95*	89,95*
Mission Critical	-	99,95*
Monty Python	-	89,95
Myst	-	99,95
Mystic Towers	-	69,95
Nascar Racing	89,95	89,95
Navy Strike	99,95*	99,95*
NBA Live 95	-	99,95*
NHL Hockey 95	-	89,95
Noctropolis	-	99,95
Novastorm	-	89,95
Oldtimer	-	79,95
Orion Conspiracy	-	89,95*
Pacific Strike	89,95	-
Panzer General	89,95	89,95
PGA Tour Golf 486	-	99,95
Phantasmagoria	-	109,95*
Picture Perfect Golf	-	i.V.
Pinball Dreams Deluxe	-	89,95

	3,5	CD
Pinball Fantasies Deluxe	-	89,95
Pinball Illusions	69,95*	69,95*
Pinball Wizard	-	89,95*
Populous 2	39,95	-
Power	-	i.V.
Prisoner of Ice	-	i.V.
Privateer 1	89,95	99,95
Prototype	-	89,95*
Psycho Pinball	79,95*	79,95*
Quarantine	79,95	79,95
Quest for Glory 4	99,95	99,95*
Railroad Tycoon Deluxe	109,95	99,95
Raptor	69,95	69,95
Ravenloft 1 Straths Possession	89,95	89,95
Ravenloft 2 Stone Prophet	-	89,95*
Rebel Assault	-	89,95
Renegade	-	89,95*
Retribution	89,95	89,95
Riddle of Master Lu	-	i.V.
Romance of 3 Kingdoms 3	99,95	-
Sage von Nietoom 1	-	49,95
Sam & Max	99,95	109,95
Schatten des Imperiums (Battle Isle 3)	-	i.V.
Sensible World of Soccer	79,95*	79,95*

Full Throttle-Vollgas

Die Besitzer des englischen Dark Forces konnten sich schon an der 140 MB großen Demo erfreuen. Wir erwarten ein Spitzenadventure im besten Lucasarts-Stil.

CD-ROM 99,95*

	3,5	CD
Shadow Caster	89,95	89,95
Shanghai 3	-	89,95*
Sherlock Holmes 1	99,95	109,95
Silent Hunter	-	i.V.
Sim City 2000	109,95	99,95
Sim Isle Rainforest	-	99,95*
Sim Tower	99,95*	99,95*
Simon the Sorcerer 1	99,95	99,95
Simon the Sorcerer 2	-	99,95*
Slam City	-	99,95*
Slipstream	89,95*	89,95*
Space Academy	89,95*	89,95*
Space Pirates	-	99,95
Space Quest 6	-	99,95*
Space Quest Deluxe (1-5)	-	99,95
Stalingrad (AH)	99,95	99,95
Star Control Deluxe (1-2)	-	49,95
Star Crusader	89,95	89,95
Star Trek - 25th	-	99,95
Star Trek - Deep Space 9	-	99,95*
Star Trek - Judgement Rites	99,95	i.V.
Star Trek - Next Generation	-	109,95*
Star Trek - Starfleet Academy	-	99,95*
Star Trek - Technical Manual	-	99,95
Star Wars Screensaver	69,95	-
Starlord	109,95	99,95
Stonekeep	-	99,95*
Stone Racers Chuck Rock	79,95	79,95
Strike Commander	99,95	99,95
Stronghold	89,95	89,95
Subwar 2050	109,95	99,95
Subwar 2050 Data	39,95	s.o.
Super Karts	89,95*	89,95*
Super Streetfighter 2 Turbo	79,95*	79,95*
Supreme Warrior	-	109,95*
Syndicate 1	-	99,95
System Shock	89,95	99,95
Tank Commander	-	89,95*
Task Force 1942	-	39,95
Temptation	-	99,95*

Temptation

Diese hervorragende Sammlung enthält Indycar Racing, Indycar Racings Datas, 7th Guest, Lands of Lore sowie Legends of Kyrandia 2

CD-ROM 99,95*

	3,5	CD
Terminator Future Shock	99,95*	99,95*
Terminator Rampage	89,95	-
The Citadel	89,95*	89,95*

	3,5	CD
The Last Dynasty	-	109,95*
Theme Park	89,95	89,95
Thunderhawk	-	i.V.
Tie Fighter	99,95	99,95*
Tie Fighter Data	39,95	s. o.
Transport Tycoon	109,95	99,95
Transport Tycoon Editor	39,95*	-
Treasure Hunters Inc.	-	99,95*
Top Gun	-	99,95*
Turrican 2	-	79,95*
UFO 1 + Master of Orion	-	89,95

Diskworld

Das vielleivht witzigste Adventure des Jahres. Das Spiel steckt voll schrägem Humor und skurilen Einfällen. Schon mal einen Affen als Bibliothekar erlebt???

CD-ROM 99,95   PC 99,95

	3,5	CD
UFO 2 (X-COM)	109,95	99,95*
Ultima 7 Deluxe (1-2)	-	119,95
Ultima 8 inc. Speech Pack	109,95	109,95
Ultima Underworld Deluxe (1-2)	-	119,95
Under a Killing Moon	-	99,95
US Navy Fighters	-	99,95
USS Ticonderoga	-	89,95*
Wacky Wheels	79,95	79,95
Warcraft 1 Orcs & Humans	89,95	89,95
Warlords 2	99,95	-
Warlords 2 Data	79,95	-
Wetlands	-	i.V.
Wing Commander 3	-	89,95
Wing Commander Armada	79,95	79,95
Wing Commander Deluxe (1-2)	-	79,95
Wings of Glory	-	69,95
Winning Post	-	99,95*
Wolf	89,95	89,95
World Cup Golf	-	79,95
World Hockey 95	-	89,95*
X-Wing Datas	ab 49,95	s.o.
X-Wing Deluxe	-	79,95
Zorro	-	89,95

LÖSUNGSBÜCHER	DT	US
Betrayal at Krondor	29,95	-
Colonization	-	59,95*
Dark Sun 2	24,95	-
Diskworld	24,95*	-
DSA 1	29,95	-
DSA 2	29,95	-
Dungeonmaster 2	29,95	-
Elder Scrolls 1	29,95	-
Lands of Lore 1	24,95	-
Legend of Kyrandia 3	19,95	-
Maniac Mansion 2	24,95	-
Might & Magic 5	29,95	-
Sam & Max	19,95	-
Simon the Sorcerer 1	24,95	-
Stonekeep	i.V.	
Tie Fighter	-	59,95
Ultima 8	39,95	-
Wizardry 7	29,95	-
Vollgas	24,95*	-

Star Trek-TNG

Mit 1,5 Lichtjahren Verspätung warpen Picard, Data & Co. hoffentlich endlich doch noch auf unseren heimischen PC bzw. unser 3DO

CD-ROM 109,95*   3DO 139,95*

HARDWARE	
PC CH Flightstick Pro	179,-
PC Gravis Joypad	49,95
PC Gravis Joystick Pro	79,95
PC Soundblaster 16	349,-
PC Soundblaster 16 ASP	419,-
PC Soundblaster AWE 32	549,-
PC Soundblaster Wave Blaster 2	319,-
PC Soundblaster Y-Kabel	29,95
SEGA 32X	399,-
SEGA Saturn	ab 1299,-
SNES Super Game Boy	99,95
SONY Playstation	ab 1099,-

0171/540 87 63

11.00 -20.00 h Versandtelefon

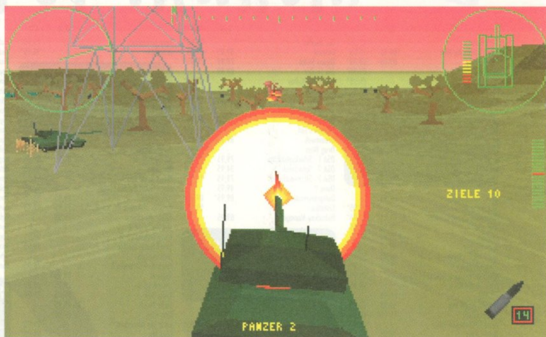
+++ PC +++ PC-CD +++ MAC +++ MAC-CD +++ JAGUAR +++ JAGUAR-CD +++ SATURN +++ SEGA 32X +++ MEGA DRIVE +++ MEGA CD +++ GAME BOY +++ SUPER NES +++ 3DO +++ SONY PLAYSTATION +++ LASERDISKS +++ COMPUTER & VIDEOSPIELZEITSCHRIFTEN AUS ALLER WELT +++ MUSIK CD'S +++ COMICS +++ ANIME +++ VIDEOS

Versandpauschale 10,50 DM · Express 8 DM · Sicherheitskarton 3 DM · Softwaretest 3 DM · Versandkostenfrei ab 250 DM · Halbes Jahr Garantie auf Hard- und Software · Es gelten unsere AGB · Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten · i.V. bzw. *: Bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich · Anzeigenschluß 21.3.95. Highway to Hell ist eine Division der Earthquake Entertainment Film- und Musikproduktion GmbH.



TANK COMMANDER

Wuchtige Panzer im Kampf gegen Artgenossen und Infanterie: Bis zu vier Kolosse gleichzeitig steuert man in diesem 3D-Actionspiel mit Simulationsmäntelchen.



Harter Kampf auf grüner Flur – wenn nur nicht der Strommast im Weg stände

Warum gibt es massenweise Flugprogramme, aber kaum Panzersimulationen? Vermutlich, weil es so ungeheuer uninteressant ist, mit unzähligen Schaltern und Hebeln herumzuwerkeln, nur um langsam durch die Landschaft zu zuckeln und vereinzelt Schüsse abzugeben. Noch stärker als Novalogics »Armored Fist« kümmert sich deshalb »Tank Commander« um den Actionaspekt im Panzerkrieg: Ziel erspähen, anpeilen und vernichten – und dann schnell weiterfahren, um nicht von der feindlichen Artillerie auseinandergenommen zu werden.

Vom Hauptmenü aus hat man Zugang zu acht Kampfgebieten, die jeweils aus circa zehn Missionen bestehen. Ein spezielles Schlachtfeld ist für Mehrspielerpartien gedacht: Per Netzwerk oder (Null-) Modem bekämpfen sich zwei menschliche Panzerkommandanten. Vor Beginn einer Mission erhält man eine kurze Beschreibung über seine Aufgabe und die zu erwartenden Gegner. Bis zu vier Panzer stehen Ihnen zur Verfügung, deren Typ und Bewaffnung nicht geändert werden können. Dafür stellt man sich aus einigen digitalisierten Crewmitgliedern die gewünschte Mannschaft zusammen – was einem mit markigen Sprüchen ("Stehe zur Verfügung, Sir!") gedankt wird.



Die Kampagnen- und Missionsbeschreibungen sind in Deutsch gehalten

Ihren von hinten gezeigten Panzer steuern Sie per Tastatur oder Joystick in der Gegend herum. Viele Befehle müssen auf jeden Fall mit der Tastatur gegeben werden: Auswahl unter den bis zu sieben Waffen, Bewegungen des Geschützturms sowie Einschalten der Satellitenkarte bzw. Herbeirufen eines Luftangriffs. Mit der Maus läßt sich der Blickwinkel auf unseren von außen gezeigten Panzer ändern. Außerdem steht die Erste-Person-Perspektive zur Verfügung (hier kann per Maus der Kopf gedreht werden), sowie das Visier des Kanoniers. Eine eingeblendete Radaranzeige weist auf wichtige Ziele und sonstige Gegner hin, ein Kompaß zeigt die Richtung an. Zudem läßt sich erkennen, wie stark das Kanonenrohr gehoben bzw. geneigt ist.

Schon bald mischen sich unangenehme Geräusche mit dem drögen Motorenbrummen: Infanterie hat uns erspäht und unter Feuer genommen. Immer wieder schlägt eine der anscheinend stahlplattenzerfetzenden Kleinkaliberkugeln ein und senkt die »Hitpoints« unseres Panzers. Wer Maschinengewehrmunition sparen möchte, kann feindliche Soldaten kurzerhand überfahren. In der deutschen Version des Programms gibt es dabei keine Blutspritzer, sondern Explosionen zu sehen – man bekämpft angeblich Roboter. Gegen größere Kaliber wie Bunker, Artilleriestellungen und Panzer hilft das freilich wenig; hier



Zielsicheres Anvisieren aus Sicht des Kanoniers



In einer feindlichen Festung zerlegen wir mehrere Schuppen

jörg langer

Hinter dem abschreckenden Äußeren verbirgt sich bei Tank Commander ein spannendes 3D-Actionspiel mit leichtem Taktik- und Simulationseinschlag. Die Missionen und Kampfgebiete sorgen für Stimmung, die zahlreichen 3D-Objekte für Abwechslung. Zudem wirkt der Umstand befriedigend, fast alles kaputtmachen zu können, was sich auf dem Spielfeld tummelt...

Die dürftige Grafik gefällt mir allerdings überhaupt nicht, zumal sie in der niederen Detailstufe nochmal ein gutes Stück häßlicher wirkt. Das Überrollen von Pixel-Infanteristen (auch wenn's Roboter sein sollen) ist sicherlich nicht jedermanns Sache.

Bei vier Panzern gleichzeitig fehlt die Übersicht, zumal das Geschehen munter voranschreitet, während man auf die Karte schaut. Außerdem frage ich mich, weshalb eine Mission auch dann jeweils neu geladen wird, wenn man sie mehrmals hintereinander spielt. Von solchen Mängeln abgesehen, bekommt man ein solides Panzer-Ballerspiel geboten, das zudem über einen gelungenen Zwei-Spieler-Modus verfügt.

kommen verschiedene Panzergranaten sowie Flammenwerfer zum Einsatz. Lenkraketen sind vor allem zur Abwehr von Helikoptern gedacht, mit spezieller Munition können Minenfelder freigesprengt werden. Die Anzahl an Gegnern und 3D-Objekten ist beachtlich, zumal sich vom Baum über den Funkturm bis hin zum U-Boot alles nicht nur anschauen, sondern auch zerstören läßt. Neben Brücken gibt es auch Festungen und ganze Städte zu sehen. Qualitativ präsentiert sich die Grafik aber auch im detailreicheren der beiden Anzeigemodi schwach. Außer den immer stärker werdenden Gegnern sorgen unterschiedliche Terrainformen sowie Dämmerungs- und Nachteinsätze für die nötige Abwechslung. Das Actionspiel-Ambiente des Programms kommt nicht zuletzt darin zum Ausdruck, daß es in einigen Levels »Abkürzungen« und Kisten mit »Lebensenergie« gibt. Wenn man mehr als einen Panzer kommandiert, werden die nicht gesteuerten Brummer in einen Automatikmodus geschaltet. Auf der in drei Stufen zoomenden Satellitenkarte gibt man ihnen Wegpunkte vor, zu denen sie dann selbständig tuckern. Außerdem läßt sich ein Erkundungshelikopter losschicken, der die überflogenen Stellungen per Schwarz-Weiß-Kamera auf den Schirm bringt. **(la)**

tank commander

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Domark
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 570 KByte + 3 MByte XMS
Festplattenplatz: ca. 1 MByte
CD-Belegung: ca. 190 MByte

Besonderheiten: Zwei-Spieler-Modus per Netzwerk und Nullmodem; Steuerung von bis zu vier Panzern gleichzeitig.

Wir empfehlen: 486er (min. 66 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und Joystick.

64

Inserentenverzeichnis



IRON ASSAULT

Die Roboterschlacht »Iron Assault« wurde in Italien programmiert und erinnert spontan an eine Pizza: flach, eher spärlich garniert und leicht verdaulich.


Noch ein paar Raketensalven und dieser Roboter ist Schrott

Während Activisions »MechWarrior 2« immer noch in der Entwicklerschublade steckt, stampfen die Roboter anderer Softwarefirmen bereits munter über die Bildschirme. Dynamix legte mit »Earthsiege« eine spannende und komplexe Action-Simulation vor und schob mit »Battledrome« eine eher öde Duell-Variante nach. Das neueste Spiel um die meterhohen Blechkameraden heißt »Iron Assault« und stammt vom italienischen Team Graffiti. Als Bösewicht muß diesmal ein Konzern herhalten, der alle Bodenschätze der Erde besitzt und diese durch die Roboter bewachen läßt. Sie sind Mitglied einer Rebellentruppe und sollen fast im Alleingang den schier übermächtigen Gegner in die Knie zwingen.

Die Steuerung der Kolosse ist deutlich einfacher gehalten als bei der Dynamix-Konkurrenz. Der Roboter wird nur als ganzes gedreht; dafür reichen die Tastatur oder ein Joystick. Nachdem Sie sich im Simulator warmgespielt haben, starten Sie eine der vielen Missionen, deren Fortschritt von Ihren Erfolgen abhängt. Je besser Sie spielen, desto schneller stehen neue Waffen und Roboter zur Verfügung, außerdem werden Sie irgendwann befördert und dürfen das Kommando über bis zu drei Mitstreiter übernehmen.


Im Inneren von Gebäuden ist wenig Platz für Verstecke

Zu Beginn startet man in Amerika und muß erst einmal in der Stadt mit den Gegnern aufräumen. In späteren Missionen verschlägt es Sie auch in die Wüste oder die Arktis, teilweise müssen Sie sich durch das Innere feindlicher Stützpunkte schlagen. Die Missionen reichen von »Zerstören Sie alles«-Aufträgen bis zu Einsätzen, in denen Sie Generatoren vernichten und feindliche Piloten gefangennehmen.

Grafisch reißt Iron Assault trotz diverser kurzer Videos keine Bäume aus. Die Landschaft scrollt zwar recht flott, sieht aber selbst mit etlichen Texturen eher trostlos aus; auch die Objekte wie Roboter oder Geschütztürme sind eher simpel gehalten. Übrigens soll Iron Assault komplett eingedeutscht werden; bis Redaktionsschluß stand uns aber nur die englische Version zur Verfügung. **(fs)**

florian stangl

Eigentlich können wir froh sein, daß bestimmte Softwarefirmen nicht die Weltherrschaft erringen und statt riesiger Roboter noch mehr Durchschnittskost wie Iron Assault auf die Menschheit loslassen. Dabei hätte dieses Spiel mit mehr Feinschliff durchaus respektabel werden können.

Die Missionen sind prinzipiell interessant, anfänglich abwechslungsreich und fesseln sogar kurzfristig, wenn man selbst das Kommando übernimmt. Dann aber leiden sie unter der mangelhaft ausgearbeiteten Atmosphäre. Daran ist nicht zuletzt die futzelige Grafik schuld, die bei weitem nicht »up to date« ist. Die häßlichen Bitmap-Berge in der Wüste sind nur ein abschreckendes Beispiel.

Im Gegensatz zu »Earthsiege« ist Iron Assault wenigstens angenehm einsteigerfreundlich, doch nach längerem Spielen drängt sich der Wunsch nach mehr Komplexität jenseits der Ballerorgien auf. Die spröden Mitstreiter sind auch nur Schachfiguren, die verschoben werden wollen – da ist mir einfach zu wenig Substanz drin.



iron assault

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Graffiti/Virgin
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; mittel
Spieltext	Englisch; mittel (Sprachausgabe)
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung	Gut
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 570 KByte + 2,5 MByte EMS/XMS
Festplattenplatz: ca. 3 MByte
CD-Belegung: ca. 80 MByte

Besonderheiten:
Komplett deutsche Version in Vorbereitung.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM.



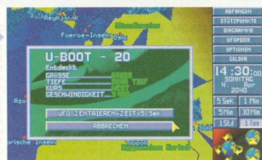
XCOM
TERROR FROM THE DEEP

Der Nachfolger zum Strategie- und Taktikauflauf »UFO« heißt ganz anders, spielt sich aber äußerst vertraut. Statt aus den Tiefen des Alls kommen die Aliens jetzt aus den Tiefen der Ozeane.

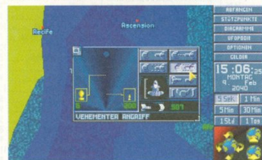


Wo sonst nur Barsche friedlich ihre Kiemen kraulen, zischen jetzt Torpedos durchs Plankton: für die Menschheit kommt aus den Tiefen der Weltmeere.

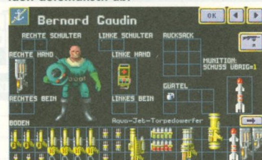
Heute in der Reihe »Weisheiten des Alltags«: der beliebte Spruch »Wenn's am schönsten ist, soll man aufhören«. Im Volksmund als Trostpflästerchen dafür gedacht, daß Augenblicke größten Glücks (Schokolade essen, neue PC Player am Kiosk) viel zu schnell vorüber sind (Magen verdorben, PC Player ausgelesen). In der Unterhaltungsindustrie gelten gegenteilige Gesetze: Wenn's am schönsten ist, soll man weitermachen. Lange Zeit war die Filmbranche federführend in punkto »Sequels«, wie die Fortsetzungen zu Kassenschlagern genannt werden. Eine ähnliche Nachschlagpolitik beschert uns jetzt mit »XCOM – Terror from the Deep« die Fortsetzung des Microprose-Strategiespiels »UFO«. Bei altgedienten Spielereihen wie »Ultima« oder »King's Quest« sind die grafischen und spielerischen Unterschiede von Folge zu Folge beträchtlich. Die Veränderungen von »UFO« zum Nachfolger »XCOM – Terror from the Deep« muß man hingegen mit der Lupe suchen. Wir erinnern uns: Fliegende Untertassen suchten die Metropolen der Erde heim. Der selbstlose Spieler kontrollierte das irdische Abwehrsystem XCOM, steuerte Soldaten in taktischen Scharmützeln, forschte nach neuen Waffen und vernichtete schließlich den Alien-Stützpunkt auf dem Mars. Tief durchatmen, entspannt zurücklehnen... Doch was ist das? Im letzten Moment senden die Invasoren einen Funkimpuls Richtung Erde, der die uralten Unterwasser-Stützpunkte ihrer amphibischen Kollegen weckt. Statt Fliegender Untertassen machen



Typischer Alltag eines XCOM-Mitarbeiters: Nach Anwerfen der Zeitkompression entdecken wir schnell ein feindliches U-Boot.



In der Abfangssequenz geben Sie vor, wie heftig der Angriff ausfallen soll. Der Rest läuft automatisch ab.



Bevor wir unsere Soldaten im Taktikteil an der Landungsstelle steuern, rüsten wir sie vernünftig aus.



In den Heimat-Stützpunkten wird fieberhaft geforscht, um die technische Überlegenheit der Invasoren auszugleichen.



im wettbewerb

Battle Isle 2	83
Panzer General	81
TERROR FROM THE DEEP	**74**
UFO	74
Space Crusade	63

Die minimalen Verbesserungen von Terror from the Deep verrechne man mit dem Abkupfer-Malus. Das Resultat: Die selbe Gesamtwertung wie bei UFO; schließlich spielt sich der Nachfolger genauso. Ob die zahlende Kundschaft diesen uninspirierten Aufguß honorieren wird? Schließlich gibt's mit dem Klassiker Battle Isle 2 und SSIs aktueller Versuchung Panzer General genug Alternativen für Liebhaber anspruchsvoller Strategie. Wer unbedingt Weltraum-Soldaten rundenweise rumdirigieren will, wird auch beim mickrig anmutenden Space Crusade fündig.



Die neue Bedrohung



Bis zu sechs Stützpunkte können Sie (für teures Geld) ausbauen. Hier wird geforscht, produziert und gerüstet.

fortan schwimmende Alien-U-Boote die Weltmeere unsicher. Tanker werden versenkt, Hafenstädte geplündert – auch die schuppigen Vettern trachten nach der Weltherrschaft. Also wird die Abwehrorganisation XCOM wieder ins Leben gerufen, um von verschiedenen Stützpunkten aus den Terror aus der Tiefe zu bekämpfen.

Das Spielgerüst ist mit dem von UFO identisch: Als XCOM-Boß müssen Sie den Ausbau von Beobachtungsbasen steuern, U-Boote abschießen, außerirdische Technologie klauen und damit bessere Ausrüstung bauen. Nach dem Programmstart wählen Sie einen von fünf Schwierigkeitsgraden und den Standort für Ihre erste Basis. Im Spielverlauf können bis zu sechs Stationen über den Erdball verteilt werden, damit Ihren Radarstationen keine Alien-Aktivitäten entgehen. Die Startbasis ist serienmäßig mit allem ausgestattet, was der kleine U-Boot-Häscher für den Anfang braucht. In Labors erforschen Wissenschaftler neue Technologien, Ingenieure sorgen für die Produktion von High-Tech-Gütern, zwei bewaffnete Abfangjäger stehen bereit und acht Soldaten warten in einem Transportflieger auf ihren ersten Einsatz.

Neben dem Stations-Management beschäftigt uns vor allem der Kampf gegen die wehrhaften Fischstäbchen-Rächer. Alien-U-Boote werden in UFO-Manier halbautomatisch abgeschossen; anschließend schicken Sie einen Landungstrupp los. Nachdem die Soldaten mit Waffen, Munition, Medi-Kits und anderem Equipment ausgestattet wurden, steuern wir jedes Mitglied des Teams separat durch die Landschaft. Der Ablauf ist wie bei Taktikspielen üblich in Runden unterteilt. Jede Spielfigur hat eine bestimmte Anzahl von Zeitpunkten, die zum Herumlaufen oder Schießen genutzt werden. Haben Sie alle Kommandos abgeschlossen, klicken Sie das Icon an, das den Abschluß der Runde besiegelt. Der Computer berechnet nun die Bewegungen der Aliens; dann sind mit frisch aufgefüllten Zeitpunkte-Konten wieder Sie an der Reihe.

Die Spielfelder sind in vier Ebenen aufgebaut: Durch das Erklimmen von Treppen kommt eine Spielfigur weiter nach oben. Um zu sehen, was in einem verriegelten Raum vor sich geht, muß die Tür erst einmal geöffnet werden. Generell ist zu beachten, daß Gegner nur sichtbar werden, wenn einer Ihrer Soldaten auch in die entsprechende Richtung guckt. Also immer schön auf Hinterhalte achten und Deckung suchen.

Nach erfolgreichem Abschluß einer Mission werten die Wissenschaftler in der Basis Ihre Funde aus. Durch die Analyse von Alien-Gegenständen oder die Autopsie der Leichen kommt man zu immer besserer Ausrüstung und erfährt allmählich die Pläne der feuchten Eroberer. **(hl)**



Unter Wasser haben wir ein paar nette Sonarwaffen...

...mit denen sich die Aliens ins Visier nehmen lassen

heinrich lenhardt

Frisch geklont ist halb gewonnen – solch heftige »Déjà-vu«-Gefühle hat man nicht alle Tage. Ich formuliere es jetzt einmal nett: Wer UFO kannte und schätze, dem wird sicher auch XCOM liegen. Aber warum noch mal das volle Geld ausgeben für ein nahezu identisches Spielprinzip?
Die Mischung aus Taktik und Forschungsstrategie war bei UFO gut und ehrt natürlich auch den Nachfolger. Aber außer neuen Gegnern, Waffen und Unterwasser-Grafiken haben sich die Herren Designer nichts einfallen lassen. Ablauf und Steuerung sind nahezu bis aufs letzte Icon mit UFO identisch. Hätte es nicht auch eine billigere Missionsdiskette getan?
XCOM bietet nicht mal ein paar Automatik-Funktionen, um die langwierigen Exkursionen an den U-Boot-Abschußstellen zu verkürzen. Auch andere Schwachpunkte (das schlichte Abschießen gegnerischer Vehikel) wurden nicht wesentlich überarbeitet. Für UFO-lose Naturen kein schlechter Kauf; wer den Vorgänger schon hat, kann aber drauf verzichten.

xcom – terror from the deep

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Microprose
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 20 MByte

Besonderheiten:
Fünf Schwierigkeitsgrade. Inhaltlich nahezu identische Fortsetzung zu »UFO«.
Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.

74



GREAT NAVAL BATTLES 3

Frisches Fischfutter gefällig? Einmal mehr durchpflügen japanische und amerikanische Schlachtschiffe den Pazifik.

Vom Schiffeversenken kann SSI anscheinend nicht genug bekommen. Widmete sich das Vorgängerspiel »Burning Steel 2« den Gefechten von Guadalcanal (1942-43), behandelt »Great Naval Battles 3: Fury in the Pacific« fast den gesamten Pazifikkrieg von 1942 bis 1944. In 20 Szenarios darf man sich wahlweise als amerikanischer oder japanischer Admiral versuchen.

Gesteuert werden sogenannte »Task Forces«, deren Schiffe automatisch den Befehlen des Flagschiffs folgen. Wer möchte, kann aber auch jeden Kahn einzeln kommandieren. Innerhalb eines Schiffes setzt sich dieses Prinzip fort: Ob Sie nur den Kurs vorgeben oder jedes einzelne Geschütz bedienen, bleibt Ihnen überlassen. Die Bewaffnung besteht je nach Schiffstyp aus verschiedenen Kanonen und Torpedos. Außerdem lassen sich auf der strategischen Karte U-Boote einsetzen, sowie auf der taktischen Flugzeuge. Besonders wichtig ist dabei die Aufklärung, denn wer den Gegner nicht sieht, kann ihn auch nicht versenken. Im Gegensatz zum Vorgänger wurde das Losschicken von Spähfliegern etwas vereinfacht.

Bei vielen Missionen muß die Eroberung feindlicher Landbasen unterstützt werden. Zu diesem Zweck versorgt man die (bereits angelandeten) Bodentruppen mit Nachschub – ohne Munition kämpft es sich so schlecht... Alle Landkämpfe spielen sich rein rechnerisch ab, man kann nur zwischen vier Grundtaktiken wählen.

Außer den vorgefertigten Szenarios stehen Zufallsmissionen sowie ein Editor zur Verfügung. Letzterer erlaubt es, beliebige Kampagnen auf vier strategischen Karten zu entwerfen, wobei die Flotten aus über 90 verschiedenen Schiffen und 20 Flugzeugen zusammengestellt werden. Auch Wetterverhältnisse, Windstärke und aktive Basen lassen sich bestimmen, so daß fast beliebig viele Variationen möglich sind. Zusätzlich ermöglichen vier Schwierigkeitsstufen sowie der »Customizer« eine differenzierte Anpassung des Spiels an die eigenen Fähigkeiten. In mehreren Kategorien können Boni und Mali vergeben werden, z.B. bei der Effizienz der alliierten Torpedos. Die leicht aufpolierten Schadensregeln verwalten detailliert, wo ein Schiff wie schwer und mit welchen Auswirkungen getroffen wurde. Auch sonst gibt es viele Details: Die taktische Karte bietet mehrere Anzeigefilter und Zoomstufen, man kann von der Brücke oder durchs Periskop schauen und der Zeitablauf läßt sich jederzeit anhalten oder beschleunigen. Für die musikalische Begleitung sorgen acht schneidige Audio-Tracks. **(la)**



Die taktische Karte bietet zahlreiche Zoomstufen, vom gesamten Kriegsschauplatz bis hin zu einzelnen Schiffen



Der neue Missionseditor macht beliebige Szenarien auf vier Landkarten möglich

jörg langer

Wenn Ihnen Burning Steel 2 gefallen hat, werden Sie die Detailverbesserungen des Nachfolgers schätzen und den Editor lieben. Wer allerdings schon bei den ersten beiden Teilen Schüttelfrost bekam, dürfte sich auch für den jüngsten Sproß nicht erwärmen können.

Mich stört vor allem die Herumklamüserei in zig Menüs und – trotz Automatik-Funktion – die große Zahl der Schiffe. Außerdem finde ich die Pazifik-Weltkriegsaufarbeitung mittlerweile derart abgelutscht, daß ich mit leisem Schrecken den Tag erwarte, an dem ein weiteres Great Naval Battles auf meinem Schreibtisch landen wird...



great naval battles 3

☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ General MIDI ■ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	SSI
Ca.-Preis	DM 110,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 530 KByte + 3 MByte XMS
Festplattenplatz: ca. 4 MByte (plus Audio-Tracks)

Besonderheiten: zuschaltbare Computersteuerung, Missionseditor, differenzierter Schwierigkeitsgrad.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und Super VGA.

69



PINBALL FANTASIES DELUXE

Schleichende Spinnen, coole Knackis und revoltierende Roboter: Vier neue und vier altbekannte Flippertische sorgen für Pinball-Nachschub.

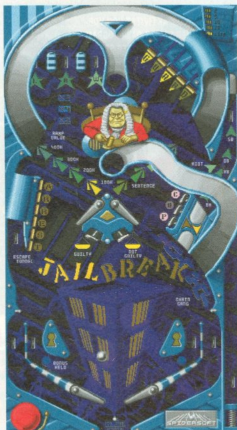
Über Flippermangel kann sich kein PC-Besitzer mehr beklagen. Neben neuen Knüllern wie »Psycho Pinball« von Codemasters liefert 21 st Century mit »Pinball Fantasies Deluxe« bereits die zweite CD-Umsetzung alter Disketten-Tische. Neben den vier bereits bekannten Spielfeldern »Partyland«, »Speed Devils«, »Billion Dollar Gameshow« und »Stones & Bones« gehen Sie dank CD-ROM auch mit »Tarantula«, »Jailbreak«, »Kick Off« und »Jackpot« auf Punktejagd. Spielerisch hat sich nicht viel getan. Sie federn mit einer Taste die Kugel ins Feld, schlenzen sie mit den Shift-Tasten kräftig auf die Ziele und rütteln mit »Space« am Tisch, um der Kugel noch die rechte Richtung zu geben. Bis zu acht Spieler dürfen sich beteiligen und nacheinander um den Eintrag in die Highscore-Liste ringen.



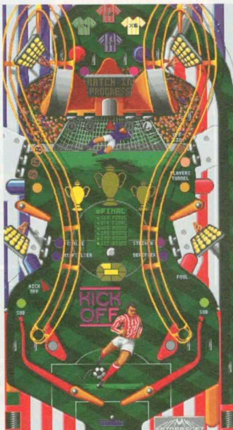
»Tarantula« ist nichts für schwache Nerven

Die vier alten Tische haben wir bereits in Ausgabe 3/94 gestetet; sie wurden weder technisch noch inhaltlich verbessert. Im Optionsmenü geben Sie sich wahlweise drei oder fünf Bälle vor, stellen den Neigungswinkel der Platte ein (wirkt sich auf die Ballgeschwindigkeit aus) und Laptopbesitzer dürfen auf den speziellen Monochrom-Modus umschalten. Die vier neuen Tische sind ebenfalls wahlweise in der höheren Auflösung von 320x400 Pixel zu sehen.

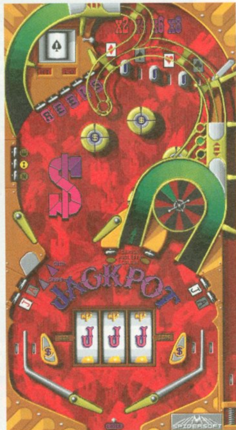
Von den neuen Spielfeldern fällt besonders »Tarantula« auf. Neben treibender Musik und ordentlichen Ballfallen sorgen vor allem die spitzen Schreie hysterischer Frauenstimmen für Nervenkitzel. Vier Rampen bessern das Punktekonto auf, wobei diese nur dank zusätzlicher Schläger in der oberen Bildschirmhälfte erreicht werden. »Jailbreak« ist der zweite neue Tisch im Pinball-Bunde und spielt im Knacki-Milieu.



Buchten Sie bei »Jailbreak« flüchtige Knackis ein



Schlimmer als ein Länderspiel der Nationalmannschaft: »Kick Off«



Der Flipper-Tisch »Jackpot« spielt im Casino-Ambiente

florian stangl

Revolutionär sind die Neuerungen ja nicht gerade. Die alten Tische wurden eins zu eins übernommen, die neuen weisen außer der Möglichkeit, mit mehreren Kugeln gleichzeitig zu spielen, auch keine Verbesserungen auf.
Immerhin ist das Design der alten Spielfelder reizvoll und auch »Tarantula«, »Jailbreak« und »Jackpot« laden immer wieder zu einer Partie ein. Nur die Fußballer-Hommage »Kick Off« ging völlig in die Hose: Das langweilige Spielfeld wurde durch krasse Fehler im Design fast unspielbar, der Spielspaß erlitt einen eindeutigen »Tilt«.
Wer das alte Pinball Fantasies bereits besitzt, muß nur wegen der drei ordentlichen neuen Tische nicht unbedingt auf die CD-Version umsteigen. Eher lohnt sich der Griff zum deutlich besseren Konkurrenzprodukt Psycho Pinball.

Besonderes Kennzeichen: zwei zusätzliche Schläger in der Bildschirmmitte, die aber entgegensetzt gesteuert werden. Also schlenzen Sie mit der rechten Shift-Taste den linken Schläger und umgekehrt. Kleine grafische und akustische Gags lockern den blau-grauen Hintergrund auf. Wird eine Strafe verhängt, klopft der Richter mit dem Hammer auf seinen Tisch. Und befreit der Spieler einen Knastbruder, schrillt eine Alarmglocke am unteren Bildrand so lange, bis der Flüchtige wieder eingebuchtet ist.

In ein Zocker-Paradies im besten Las-Vegas-Stil entführt Sie »Jackpot«, bei dem Sie auf der Jagd nach leicht verdienten Millionen sind. Neben vier Schlägern, einem witzigen Roulette und schnuckeliger Casino-Musik dürfen Sie sich auch bei Würfel- und Kartenspielen sowie dem bekannten Einarmigen Banditen vergnügen. Über die eher simple Grafik sieht man dank des sinnvollen Designs und der großen Abwechslung gerne hinweg.

Völlig daneben ist dagegen der Tisch, mit dem Sie Berti Vogts' Mißgriffe wettmachen sollen. »Kick Off« nervt durch einen dudeligen Soundtrack, mißlungene Farbwahl und peinliches Design. Offenbar gingen den Jungs von Spidersoft hier die Ideen aus, denn trotz typischer Fußballfeatures wie Abseits und Elfmeterschießen ist die Anordnung der Rampen und Ziele spielerisch ziemlich daneben. **(fs)**

pinball fantasies deluxe

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ☐ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	**Flipper**
Hersteller	**21st Century**
Ca.-Preis	**DM 100,–**
Kopierschutz	**–**
Anleitung	**Deutsch; gut**
Spieltext	**Englisch; wenig**
Bedienung	**Befriedigend**
Anspruch	**Für Einsteiger und Fortgeschrittene**
Grafik	**Gut**
Sound	**Sehr gut**

Freies RAM: min. 560 KByte
Festplattenplatz: ca. 6 MByte
CD-Belegung: ca. 7 MByte

Besonderheiten: Insgesamt acht Flippertische. Highscores werden gespeichert.

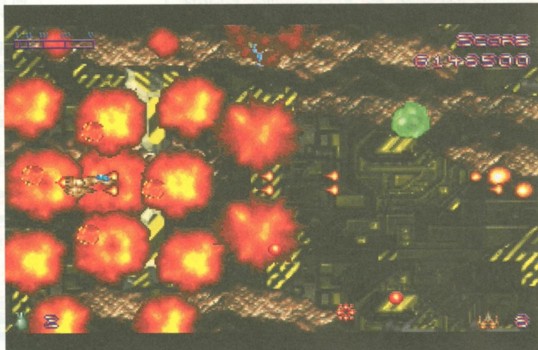
Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM.

72



FUTURE DIMENSIONS

»Zum Teufel mit Echtzeit-Strategie und 3D-Puzzles – ich will einfach nur ein bißchen ballern!«. Schlicht-vergnügliche Arcade-Action ist gefragt; »Future Dimensions« vereint gleich drei verschiedene Ballervarianten.



Explosiv: Die Smart Bombs vernichten alle Gegner in ihrem Flammenradius

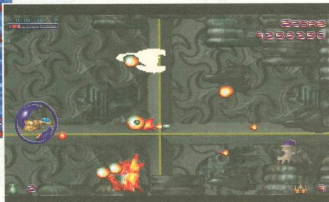
So ziemlich alle zeitgenössischen Unterhaltungsformen lassen sich am PC verwirklichen. Mit entsprechend ausgestatteten Systemen kann man fernsehen, online die Urlaubsreise buchen oder sich an verschiedenen Spielarten der Pornographie ergötzen; alles schön diskret vom Arbeitszimmer aus. Doch um das schlichte Bedürfnis nach einem krachigen, simplen Weltraum-Ballerspiel zu befriedigen, müssen Sie sich in die alte Lederjacke zwängen und bei der schmierigen Spielhalle Markstücke in Automaten werfen, während grölende Halbstarke abgestandenes Bier über Ihre Schuhe gießen – Brrr!



Gleich zwei Softwarefirmen versorgen die PC-Spieler diesen Monat mit Extrawaffen-gespickten Dauerfeuer-Gewittern. Auf der nächsten Doppelseite testen wir Neos »Prototype«, während an dieser Stelle »Future Dimensions« von Lifetimes im Blickpunkt steht. Hier beschränkten sich die Programmierer nicht auf eine Spielart, sondern packen gleich drei Varianten klassischer Shoot-em-up-Kunst rein. In den sechs umfangreichen Levels gibt es 3D-Sequenzen, vertikales Scrolling à la »Raptor« und Abschnitte, bei denen man von links nach rechts fliegt.

Der spielerische Grundgedanke orientiert sich an den Arcade-Vorbildern und bietet keine intellektuellen Innovationen: Den linken Daumen auf Joystick-Button 1 parken und hektisch rummanövrieren, damit ihre Dauerfeuersalven möglichst schnell die zahlreichen Angreifer wegputzen. Die vier verschiedenen Waffensysteme lassen sich durch stetes Aufsammeln grüner Tuning-Käpselchen in ihrer Schlagkraft allmählich steigern. Im Gegensatz zu Prototype können Sie nicht beliebig zwischen Waffensystemen umschalten und taktieren. Sobald ein Icon aufgesammelt ist, wird auf die andere Basiswaffe gewechselt. Der zweite Feuerknopf bleibt dadurch fürs Auslösen von Smartbombs frei. Außerdem beschert Ihnen das Mitnehmen entsprechender Symbole zusätzliche Helfershelfer wie zielsuchende Raketen oder Satelliten, die um Ihr Schiff wirbeln und so manche gegnerische Kugel abblocken.





Jeder der 6 Levels ist in drei Abschnitte unterteilt: 3D-, Vertikal- und Horizontal-Action

An technischen Mätzchen wurde nicht gespart. Zwischen den einzelnen Abschnitten darf man vorberechnete 3D-Sequenzen angucken. Für optimalen Sound sorgen wahlweise CD-Audio-Tracks oder eine Mischung aus digitalisierter Musik und Effekten. Die Spielgeschwindigkeit ist vom kleinen 386er bis zum High-End-Pentium gleichermaßen flott – doch je schneller der Rechner, desto feiner sind Scrolling und Anima-

heinrich lenhardt

Man soll's nicht übertreiben: Was die Effekt-verliebten Programmierer an Sprite-Kolonnen über den Bildschirm wirbeln, verdient sicherlich Respekt. Doch vor lauter Kugel- und Gegner-Hagel verkommt Future Dimensions streckenweise zur Augen-zu-und-durch-Ballerei. Mit Lenkraketen und Streuschuß ist gezieltes Ballern fast schon überflüssig; Hauptsache, man weicht gut aus und läßt keine Extras liegen.

Das mittelmäßige Level-Design ist das einzige echte Handicap eines erfreulich abwechslungsreichen Baller-Potpourris. Vertikal, horizontal, zwischendurch ein bißchen 3D – da ist für jeden Geschmack etwas dabei. Die mehrfach unterteilten Levels plündern vom Splatter-Korridor bis zum Asteroidenfeld alle Grafikideen, die das Genre in den letzten Jahren hervorbrachte.

Ein wirklich ordentliches und vor allem abwechslungsreiches Ballerspiel. An den Suchtfaktor der besten Arcade-Vorbilder kommt Future Dimensions nicht heran, aber nach den aktuellen PC-Maßstäben gehört es fast schon zur Oberklasse.





Kleine Gags wie dieser »Hardware-Level« lockern das Spiel auf

tionen. Der Spielstand läßt sich nicht jederzeit speichern. Pro absolviertem Level bekommen Sie ein neues Paßwort verraten, das Sie immer an den Anfang einer Stufe zurücksetzt. Neben versteckten Spezialwaffen haben die Programmierer auch an ein paar neckische Bonusspiele gedacht; Reminiszenzen an »Pac-Man« und »Galaga« inklusive. **(hl)**

future dimensions

286 · 386/486 · VGA · Super VGA · Soundblaster · S'Blaster Pro · General MIDI · CD-Audio · Maus · Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Lifetimes
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 540 KByte + 1,6 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 9 MByte
CD-Belegung: ca. 110 MByte + Audio-Tracks

Besonderheiten: Level-Anwahl durch Paßwörter; drei Schwierigkeitsgrade. Audio-Tracks mit rund einer Stunde Musik.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 4 MByte RAM und Game Pad.

69



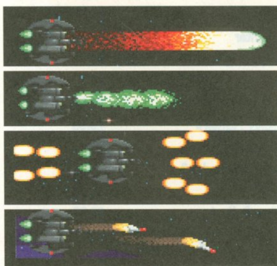
PROTOTYPE

Parallax-Scrolling, endlose Wellen, garstige Aliens und ein fetziger Soundtrack von CD: »Prototype« ist ein Fall für Freunde knackiger Actionspiele.

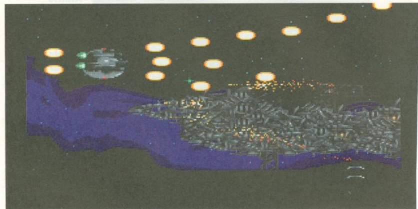

Die Endgegner stecken enorm viele Treffer ein

So mancher PC-Besitzer blickte neidisch auf Amiga- und Konsolenspiele, wo klassische Ballerspiele mit Parallax-Scrolling in mehreren Ebenen an der Tagesordnung sind. Nur auf der MS-DOSe findet man dergleichen Schmankerl eher selten, doch »Prototype« hilft endlich ab. Sechs Ebenen scrollen im Hintergrund unabhängig voneinander, während Sie Ihr Raumschiff durch schier endlose Wellen anrollender Aliens steuern.

Die Hintergrundgeschichte von Neos Kracher ist nebensächlich, Sie müssen eben einmal mehr die Menschheit gegen Angreifer aus dem Weltraum retten. Dazu flitzen Sie mit dem Prototypen eines neuen Kampfraumschiffs über die Erde und greifen neben einem schwachbrüstigen Maschinengewehr auf vier unterschiedliche Waffensysteme zurück. Diese Waffen sorgen dafür, daß Prototype kein reines Ballerspiel ist, sondern auch etwas taktisches Geschick und vorausschauende Planung erzwingt. Je nach Angreifer sind die einzelnen Waffen unterschiedlich wirkungsvoll. Die Wumme mit dem Fächerschuß funktioniert herrlich gegen verstreut anfliegende Formationen hinterlistiger Raketen, der dicke Laser hilft bei größeren Brocken, die mehr Treffer einstecken. Ein Flammenwerfer läßt sich prächtig im Nahkampf einsetzen und der Raketenwerfer feuert Missiles ab, die Ihre Gegner zielsicher verfolgen. Notfalls eliminiert eine Smartbomb alle feindlichen Schiffe vom Bildschirm.


Mit derart kräftig ausgebauten Waffen macht das Ballern Spaß

Ihr Raumjäger düst von links nach rechts, während sich ganze Horden wilder Aliens auf Sie stürzen. Manche der Gegner setzen nach der Zerstörung die begehrten Energiekapseln frei, mit denen die Waffen aufgerüstet werden. Vier Erweiterungsstufen gibt es jeweils, die beliebig verteilbar sind. Sie dürfen sogar eine Waffe gemütlich ausbauen, während Sie mit einer anderen (stärkeren) Kanone weiterfeuern. Erst wenn der Feuerknopf kurz losgelassen wurde, ist die Wumme aktiv, für die Sie die Power-Ups sammelten. Etwas gewöhnungsbedürftig, aber ebenso originell wie praktisch.


Bei den Hochgeschwindigkeitsflügen müssen Sie Weltraumschrott ausweichen

Fünf verschiedene Levels müssen durchflogen werden, wobei jede Welt grafisch völlig anders gestaltet ist. Sie starten im Innern eines Berges, müssen mal einen Wald durchqueren oder fliegen über eine verwüstete Endzeit-Landschaft. Auch der fet-



im wettbewerb

Novastorm	78
Raptor	71
Future Dimensions	69
PROTOTYPE	**67**
Project X	38

Das 3D-Ballerspiel Novastorm hat in punkto Technik und Spielwitz die Nase im Ballerfeld vorne. Prototype liegt nur knapp hinter dem knalligen Vertical-Scroller Raptor, der mehr Feinschliff beim Level-Design bietet. Lifetimes aktueller Konkurrenztitel Future Dimensions bietet kein so ausgeklügeltes Waffensystem wie Prototype, behält dank größerer Abwechslung aber knapp die Nase vorn. Den Action-Bodensatz bildet Project X: viel zu frustig, einfallslos und grafisch matt.

florian stangl

Einsteiger und Leute mit schwachem Herz sollten sich Prototype erst einmal aus der Ferne ansehen – Protoype ist deftig und erfordert neben schnellen Reaktionen ein gutes Gedächtnis, um die feindlichen Taktiken zu durchschauen. Schade, daß sich die Schwierigkeit nicht einstellen läßt.
Das Parallax-Scrolling und die anfliegenden Gegner-Formationen garantieren optische Hektik, während der erstklassige CD-Soundtrack für einen zusätzlichen Adrenalin-Stoß sorgt. Grafik-Minuspunkte gibt's für die mitunter etwas lieblos gezeichneten Sprites. Auch wenn das Level-Design bei weitem nicht an die Qualität der besten Videospiele-Ballereien herankommt, macht Prototype einigermaßen Spaß. Just diesen Monat gibt es aber potente Konkurrenz: Flinkfinger, die sich nicht auf Horizontal-Action beschränken wollen, sollten Future Dimensions in Erwägung ziehen. Mehr dazu im Test des Kollegen Lenhardt auf Seite 104.

zige Soundtrack ändert sich je nach Hintergrund und reicht von ruhigen Tönen bis zum fetzigen Speed Metal.
Gesteuert wird mit Tastatur, Joystick oder Gamepad, welches dank der vier Feuerknöpfe Vorteile bei der Auswahl der Waffen bietet. Sollte das Scrolling mit allen sechs Ebenen auf Ihrem Rechner zu langsam sein, schalten Sie entweder einzelne Ebenen ab oder verringern die Auflösung. Damit man nicht immer wieder von vorne anfangen muß, darf zu jedem beliebigen Zeitpunkt gespeichert werden – ein fairer Luxus, der bei Weltraum-Ballerspielen selten ist. Der Nachteil ist, daß man bei Prototype nicht aus mehreren Schwierigkeitsgraden wählen darf. (fs)



Der Flammenwerfer eignet sich gut für den Nahkampf

prototype

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ■ CD-Audio ☐ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Neo
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Sehr gut

Freies RAM: min. 500 KByte + 2,5 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 13 MByte
CD-Belegung: ca. 20 MByte

Besonderheiten: Parallax-Scrolling in sechs Ebenen; Spielstand jederzeit speicherbar; CD-Audio-Soundtrack.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM und Game Pad.



Hall of Fame

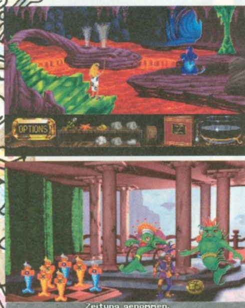
THE LEGEND OF KYRANDIA

Vor fast drei Jahren legte das US-Programmierteam Westwood den Grundstein für seine »Kyrandia«-Abenteuerserie.

Anfang der 90er Jahre waren die Grenzen auf dem Adventuremarkt klar abgesteckt. Auf der einen Seite gab es die »Quest«-Titel von Sierra, Puzzle-technisch unterentwickelt, aber grafisch aufwendig und in den USA höchst erfolgreich. Einziger Konkurrent war seinerzeit LucasArts, mit Bestsellern wie »Monkey Island II« und »Indiana Jones« in Deutschland der einsame Marktführer. LucasArts galt nicht nur als Brutstätte für intelligenteres Spieldesign, sondern hatte auch einen gewaltigen Vorsprung bei der Bedienung. Eines schönen Tages im schwülen Sommer von 1992 tauchte plötzlich ein Dritter im Bunde der Abenteuerschmieden auf: Das US-Programmierteam Westwood aus Las Vegas veröffentlichte sein Adventure-Debut »Legend of Kyrandia«. Kyrandia ist ein fernes Land, in dem Mensch und Natur seit Jahrhunderten im Einklang lebten. Grund dafür ist der Kyragem, ein Edelstein, der magische Kräfte besitzt. Er ist das Zeichen des Paktes zwischen Natur und Mensch und wird im königlichen Schloß aufbewahrt. All das wäre schön und gut, wenn nicht der Hofnarr Malcom völlig durchgedreht wäre. In einem Anfall von Wahn ermordete er das Königspaar und brachte den Kyragem unter seine Kontrolle. Nur einer kann Malcolm vielleicht aufhalten: Brandon, der Königssohn, der in der Zwischenzeit beim Chef-Zauberer Kallak aufwuchs und nichts von seiner Herkunft weiß. Jetzt muß Brandon die Geheimnisse der Zauberei lernen, um Malcolm das Handwerk zu legen. »The Legend of Kyrandia« verzichtet fast vollständig auf das, was bei anderen Adventures »Benutzeroberfläche« genannt wird. Es gibt keine Verben oder Icons. Um eine Aktion auszuführen, klicken Sie einfach auf den betreffenden Gegenstand; um einen Gegenstand zu nehmen, »ziehen« sie ihn mit der Maus aus dem Bild in Ihr Inventar am unteren Bildschirmrand. Trotz dieser radikalen Reduktion lassen sich auch nicht viel weniger Aktionen ausführen als bei Programmen der Konkurrenz. Routine-Aufgaben wie das Öffnen von Türen führt die Spielfigur automatisch durch, so daß Sie sich auf die eigentlichen Probleme konzentrieren können. Während Sierra erst mit »King's Quest 5« von der Tastatureingabe auf ein Icon-System umstellte, vertraute LucasArts schon seit den 80er Jahren auf ein komfortables Anklick-System. Westwood setzte 1992 Maßstäbe und inspirierte die Konkurrenz: Neulich hat selbst Sierra bei »King's Quest 7« eine Steuerung eingeführt, die verblüffend an das Westwood-System erinnert... **(hl/bs)**



Schon 1992 konnte Westwood mit schönen Grafiken und gepflegter Bedienung überzeugen. »Legend of Kyrandia« muß sich hinter der neuen Adventure-Konkurrenz nicht verstecken.



Die beiden Nachfolgespiele auf einen Blick: Bei »Hand of Fate« (oben) rückt Zauberin Zenthia in den Mittelpunkt. Mit »Malcolm's Revenge« (unten) feierte unser Lieblingshofnarr jüngst ein strahlendes Comeback.

WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

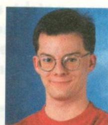
- **...Westwood neben der Adventure-Abteilung auch separate Teams für Strategiespiele (»Dune II«) und Rollenspiele (»Lands of Lore«) hegt und pflegt?**
- **...Legend of Kyrandia gerade wiederveröffentlicht wurde? Virgins Billigspielreihe »White Label« bietet den Oldie für rund 25 Mark auf CD-ROM an – sogar mit deutschen Texten.**
- **...Westwood in den späten 80er Jahren diverse Titel für SSI programmierte? Dazu gehören die beiden ersten »Eye of the Beholder«-Teile und das weniger bekannte AD&D-Action-Adventure »Hillsfar«.**



PC PLAYER UNPLUGGED

Vor wenigen Seiten ging der Testteil von PC Player zu Ende. Hier besprechen wir jeden Monat die Spieleneuheiten; kritisch, aber objektiv. Jedes Spiel wird von einem Redakteur getestet, der sich mit dem betroffenen Genre besonders gut auskennt. Bei »PC Player Unplugged« ziehen wir ausnahmsweise den Stöpsel aus diesem Regel-Pool. Hier gibt jeder Tester mit einer »Alternativ-Privatwertung« von 1 (Buh!) bis 5 (Jubel!) an, wie sehr ihn die einzelnen Programme dieses Monats persönlich interessieren. Eigenarten sind auf dieser Seite gestattet; ein Sportspiel-Hasser darf z.B. auch ein objektiv gesehen gutes Fußballprogramm schlecht finden. Sinn und Zweck der Übung: Keinesfalls eine Konkurrenz zur Gesamtwertung, sondern zusätzliche Orientierungshilfe. Wer einen »Lieblingstester« hat, kann sich hier über dessen Geschmack informieren – auch wenn ein anderer Redakteur den Artikel schreibt.






TITEL	Heinrich Lenhardt	Boris Schneider	Jörg Langer	Florian Stangl
Alien Olympics	★★	★★	★	★
Are you afraid of the Dark	★★★	★★	★★	★★
Atari 2600 Action Pack	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★
Bioforge	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
Club Dead	★★	★★★	★★	★★
Dark Forces	★★★★	★★★	★★★★	★★★★
Discworld	★★★	★★★	★★★★	★★★
Future Dimensions	★★★	★★★	★★	★★
Great Naval Battles 3	★	★	★	★
Inordinate Desire	★	★	★	★
Iron Assault	★	★	★	★★
Jump Raven	★★	★★★	★★	★★★
Jungle Strike	★★★	★★★	★★	★★
Links 386 CD	★★★★	★★★	★★	★★
Lost Signals	★	★	★	★
NBA Live '95	★★★★★	★★★	★★★	★★★★★
Pinball Fantasies Deluxe	★★	★★★	★★	★★★
Prototype	★★	★★★	★★	★★★★
Super Karts	★★★	★★★★	★★★★	★★★★
Tank Commander	★	★★	★★★★	★★
X-Com:Terror from the Deep	★★★	★★★	★★★	★★★

Keiner Patcht Deutsch

Deutsche Versionen patcht man später – wenn überhaupt. Bei immer mehr Programmen schauen Besitzer einer übersetzten Version in die Röhre, wenn es um Bug-Fixes geht.



Civilization 3.0: Eine neue Version mit neuen Funktionen; doch zur Zeit leider nicht für die deutsche Übersetzung.


Wings of Glory wurde aufgrund von Spielerwünschen verbessert

PC Player berichtet in seiner festen Rubrik »Bug Report« über die akuten Fehler, deren Lösungen und Methoden, wie Sie Ihre Spiele fehlerfrei bekommen. Wenn Sie Tips oder Anregungen haben oder selber Opfer eines Bugs sind, schreiben Sie bitte an den DMV Verlag, Redaktion PC Player, »Bug-Report«, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing. E-Mails erreichen uns unter bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com.

Ärger mit der Übersetzung

In unserer Leserbrief-Kiste stapeln sich die Anfragen von Lesern, die zwar unseren Patch-Service auf »PC Player plus« schätzen, aber doch endlich mehr Upgrades für die deutschsprachigen Versionen der entsprechenden Spiele haben wollen. Denn viele deutsche Versionen akzeptieren nicht die Patchfiles für die amerikanischen Originale.

Ganz heftig hat es beispielsweise Microprose erwischt: Die amerikanischen Kunden dürfen inzwischen schon Version 3.0 von »Colonization« genießen. Nicht nur technische, sondern auch logische Fehler wurden ausgemerzt und sogar neue Funktionen hinzugefügt. Die deutsche Version ist hingegen immer noch auf dem Stand letzten Jahres und machte bisher keinen Schritt vorwärts; durch einen Fehler in der Übersetzung kommt es bei der deutschen Variante sogar zu vereinzelten Abstürzen. Die deutsche Niederlassung von Microprose macht sich bei den US-Programmieren für einen deutschen Update stark, doch bisher hat das Team um Sid Meier noch keine Verbesserungen nach Germany geliefert. Dabei wäre zu hoffen, daß Version 3.0 endlich auch den deutschen Spielern zur Verfügung gestellt wird; neben einem neuen Cheat-Menu gibt es auch einen »Map-Editor«, mit dem Sie sich eigene Landkarten gezielt gestalten können.

Auch bei Sierra/Dynamix sind die deutschen Versionen gegenüber den Originalen benachteiligt. Bugs in »Lode Runner« oder »Aces of the Deep« wurden zwar im US-Original beseitigt; mit den deutschen Versionen lassen sich die Patch-Files jedoch nicht benutzen. Der Grund ist technischer Natur: Damit die Patches möglichst klein sind und ohne echtes Original nicht laufen, werden sie nach dem »Delta«-Verfahren erzeugt. Ein Programm vergleicht alte und neue Version und merkt sich nur alle Änderungen. Im Patch sind nur diese Differenzen gespeichert: Wenn Sie nicht die identische Datei haben, können die Änderungen auch nicht eingefügt werden. Da sich aber die deutsche und die amerikanische Version unterscheiden, haben Sie keine Chance, den US-Patch einzusetzen.

Origin erweitert wieder

Letzten Monat war das große Thema unseres Bug-Reports die umgebaute Version von »Ultima 8«, die Steuerung und Spielweise dem Publikumsgeschmack anpaßte. Diesen Monat hat Origin dieses kundenfreundliche Vorgehen bei »Wings of Glory« wiederholt. So lassen sich die Doppeldecker jetzt auf Wunsch wesentlich präziser und schneller steuern; die Programmierer nennen das scherzhaft die »F-16 Option«. Diese Option läßt sich jederzeit ein- und ausschalten. Die Grafik wurde etwas beschleunigt und das »Pixeln« weit entfernter Gegenstände beseitigt. Einige andere kleinere Änderungen (wie eine zuschaltbare Option für unendlich vielen Sprit) runden den Patch ab, der Wings of Glory insgesamt spielbarer macht als die bisher ausgelieferte Version.

Dunkle Mächte bei der Installation

Bei »Dark Forces« ist den Programmierern eine böse Panne unterlaufen: Manchmal erkennt das Installationsprogramm das CD-ROM-Laufwerk nicht, insbesondere wenn es auf einem Buchstaben höher als H: liegt oder die Laufwerksbuchstabenliste bei Ihnen Lücken hat (C:, D:, F: aber kein E:). Hier hilft eine Spezialoption beim Installieren: Rufen Sie das Programm mit »INSTALL -Xr« auf, wobei »r« der Buchstabe des CD-ROM-Laufwerks ist, in dem die Dark-Forces-Scheibe liegt.

Wenn Sie die Demo-Version von Dark Forces auf Ihrer Festplatte installiert hatten und das fertige Spiel einfach darüber kopieren, kommt es zu unerklärlichen Abstürzen. Diese beseitigt man einfach, in dem das Directory mit der veralteten Demo komplett gelöscht und Dark Forces von Grund auf neu installiert wird. **(bs)**

Die brandneuen CD-ROM Spiele

COM SOFT VERSANDHANDEL
Laden & Versand
Knooper Weg 144 24105 Kiel
Tel. 0431 - 56 76 76
Fax. 0431 - 57 83 80
Mo - Fr 10.00 -18.00 Sa 10.00 - 13.00

CROSS Computersystems GmbH
Laden & Versand
Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action 2: Simulation e : engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d : komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

CD SPIELE

11 th Hour*	e/d	8	87.-
7 th Guest	e/d	3	85.-
Aces of the deep	d	2	79.-
Across the Rhine*	d	2	89.-
Action Soccer*	d	4	89.-
Air Combat Classic	e/d	7	85.-
Aladdin (nur 3.5")	d	6	67.-
Alone in the dark II incl. I	d	3	65.-
Alone in the dark III	d	3	87.-
Anstoss World Cup Edition	d	4	79.-
Armored Fist	e	2	79.-
Atari 2600 Action Pack	d	7	89.-
Battle Bugs	d	2	49.-
Battledrome	d	1	49.-
Battle Isle II	d	3	75.-
Battle Isle II Erbe des Titan	d	2	49.-
Battle Race*	e/d	1	75.-
Battle Hawks	d	2	35.-
Bazooka Sue	d	3	92.-
Beneath a Steel Sky	d	2	79.-
Betrayal at Krondor	d	3	65.-
Biing*	d	2	69.-
Big Red Adventure*	d	3	79.-
Bioforge*	d	3	97.-
Bloodnet	e/d	3	65.-
Burning Steel incl. Missions	d	2	87.-
Burning Steel II	d	2	79.-
Burntime	d	3	75.-
Carribean Desaster	d	2	85.-
Cannon Fodder II	e	1	68.-
Chessmaster 4000	e/d	8	67.-
Civil War*	d	8	89.-
Colonization	d	8	85.-
Comanche incl. Mission 1&2	d	2	65.-
Command & Conquer	e/d	8	88.-
Commander Blood*	d	2	76.-
Corridor 7 enh. Version	d	3	49.-
Creature Shock	e/d	1	89.-
Cyberia	d	1	88.-
Cybermage - Psi Master	d	1	89.-
Cyberwar	d	1	89.-
Cyclemania	e	2	69.-

Lösungsbuch (dt) Woodruff and the Schnibble.... **19.-**

Dark Legions	e	3	59.-
Dark Sun	d	3	78.-
Dark Sun II Wake o. Ravager	e/d	3	89.-
Das Schwarze Auge I	d	3	68.-
Dawn Patrol	d	1	89.-
Der Clou	d	3	75.-
Der Planer + Extra Data	d	3	79.-
Descent	e/d	1	75.-
Discworld	e/d	1	89.-
Dragonsphere	e/d	3	85.-
Dragon Lore	d	3	65.-
Dungeon Master II*	d	5	74.-
Earth Siege	d	8	79.-
Ecstatica	e/d	3	84.-
Elite 3 First Encounters*	d	2	75.-
Erben der Erde	d	5	79.-
Fantasy Empire	d	3	66.-
FIFA Soccer	d	4	66.-
Flight of the Amazon Queen*	d	3	76.-
Freddy Pharkas*	d	3	84.-
Gabriel Night	d	3	79.-
Goblins 3	d	3	89.-
Hammer of the Gods	d	6	74.-
Hell	d	3	95.-
Höhlenwelt	d	/	77.-
Hurra Deutschland	d	2	66.-
Incredible Machine 2*	d	8	79.-
Incredible Toons*	e/d	8	67.-
Indiana Jones 4	d	3	79.-
Inferno	d	8	89.-
Innocent until Caught*	e/d	2	69.-
Iron Assault*	e/d	1	74.-
Iron Cross*	e	8	84.-
Joy of Sex*	e/d	2	69.-
Jungle Strike	e/d	1	74.-
Kings Quest Coll. 1-6	e/d	3	75.-

CD SPIELE

Kings Quest 7	d	3	79.-
Klick`n Play	d	2	79.-
König der Löwen (nur 3.5")	e/d	6	65.-
Larry Collection 1-6	e/d	7	75.-
Legend of Kyrandia 3	d	3	69.-
Little Big Adventure	d	3	88.-
Lothar M. Super Soccer*	d	4	65.-
Lucas Arts Classic Advent.	d	7	98.-
Mad News	d	2	69.-
Mad News Extrablatt*	d	zus	37.-
Magic Carpet	d	1	89.-
Magic Carpet Hidden Worlds	d	zus	39.-
Maniac Mansion 2 DOTT	d	3	85.-
Marco Polo*	e/d		75.-
Master of Magic	d	8	85.-
Mega Race	d	2	49.-
Menzoberranzan	e/d	5	86.-
Monty Python	e	7	72.-
Nascar Racing	e/d	2	69.-
NHL Eishockey `95	d	4	79.-
Noctropolis*	e/d	3	89.-
Oldtimer	d	7	49.-
Outpost	d	3	67.-
Panzer General	e/d	8	75.-
Patrizier II*	d	8	37.-
PGA Tour Golf	e/d	2	88.-
Phantasmagoria (4 CDs)*	d	3	95.-
Pinball Dreams Deluxe	e/d	2	69.-
Pinball Wizard 2000*	e/d	2	72.-
Police Quest IV	d	3	77.-
Privateer & Strike Comm.	e/d	7	85.-
Project Paradise*	e/d	1	73.-
Railroad Tycoon & Civil.	e/d	7	59.-
Raptor 1-3	e/d	1	89.-
Ravenloft	d	3	66.-
Rebel Assault	d	1	79.-
Renegade - Battle f. Jacobs*	e/d	1	79.-
Rise of the Triad	e/d	1	79.-
Sam & Max	d	3	94.-
Sea Wolf SSN 21	d	2	79.-
Sensible World of Soccer*	d	4	66.-
Sim City 2000	d	2	83.-
Sim Town*	d	2	96.-
Simon the Sorcerer II*	d	3	76.-
Skyreals of Jorune - Alien L.*	e/d	5	85.-
Space Quest 6*	d	3	89.-
Space Quest I - V	e/d	3	88.-
Star Crusader	d	3	85.-
Star Trek 25th Annivers.	d	3	59.-
Star Trek Next Generation*	d	2	99.-
Sternenschweif DSA II	d	3	69.-
Stronghold	d	3	79.-

Lösungsbuch (dt) King`s Quest 7 **19.-**

Subwar 2050 incl. Missions	d	2	89.-
Superhero League of Hob.*	e	3	69.-
Super Carts	e/d	1	84.-
Syndicate Plus	d	7	88.-
System Shock	d	3	74.-
T.F.X.	d	2	79.-
Theme Park	d	2	69.-
The Lost Eden*	e/d	3	89.-
Tornado & Falcon 3.0	e/d	2	65.-
Tower Assault Alien Breed III*	e/d	1	63.-
Transport Tycoon	d	2	89.-
U.F.O. Enemy Unknown	d	3	88.-
Ultima 7 Bundle	e/d	7	94.-
Under a Killing Moon	e/d	1	99.-
US NAVY Fighters	d	2	88.-
USS Ticonderoga*	e/d	8	79.-
Voyeur*	d	3	89.-
War Unlimited*	d	8	88.-
Warcraft	e/d	8	75.-
Wing Comm. 1 & 2 Deluxe	e/d	7	66.-
Wing Commander 3	d	1	95.-
Wings of Glory	d	2	75.-
Winter-Summer Challenge	e/d	4	39.-
Woodruff - Schnibble o. A.	d	3	75.-
X-COM (UFO II)	d	8	94.-
X Wing	d	2	59.-

Angebote

Battle Hawks	d	2	35.-
Central Intelligence	e/d	8	49.-
Corridor 7 enh.	d	3	49.-
Conspiracy	d	3	39.-
F 19 Stealth Fighter (50+1)	e/d	2	39.-
Gunship (50+1)	e/d	2	29.-
Indiana Jones 3	v	3	35.-
Inferno	d	2	39.-
M1 Tank Platoon (50+1)	e/d	1	29.-
Microcosm	e/d	1	28.-
Monkey Island I	d	3	37.-
Monkey Island II	d	3	37.-
Pirates Gold	d	3	39.-
Railroad Tycoon (50+1)	e/d	2	39.-
Sensible Soccer Int.	e/d	4	36.-
Silent Service II (50+1)	e/d	2	29.-
Transworld	d	2	24.-
Wing Armada (nur 3.5")	e/d	2	29.-
Winter & Summer Challenge	e/d	4	39.-
World Cup USA 94	d	2	29.-

50+1 = 50 Shareware + 1 Original auf einer CD

Hardware

Action Replay MK4	199.-
Mitsumi FX-400	349.-
Conner 540 MB CFA	299.-
Game Card Eliminator	49.-
Joystickumschalter (1 oder 2 Player)	49.-
Gravis Joystick	49.-
Gravis Analog Pro Joystick	59.-
Gravis Phoenix	199.-
Gravis Gamepad	39.-
Thrustmaster Flight 2	159.-
Speicher PS/2 8 MB	599.-
Soundblaster 16 Value Edition	189.-
Soundblaster 16 SCSI-2	299.-
Soundblaster AWE-32 CSP	459.-

Lösungen

Alone in the Dark 3	19.-
Amberstar	19.-
Creature Shock	19.-
Das Schwarze Auge 1	24.-
Das Schwarze Auge 2	24.-
Death Gate	19.-
Discworld*	19.-
Dungeon Master II*	19.-
Ecstatica	19.-
Höhlenwelt Saga Teil 1	19.-
Indiana Jones 4	19.-
Inherit the Earth	19.-
King`s Quest 7	19.-
Legend of Kyrandia III	19.-
Menzoberranzan	19.-
Might & Magic 3	19.-
Might & Magic 4	19.-
Might & Magic 5 incl. World of Xeen	19.-
Monkey Island 1	19.-
Monkey Island 2	19.-
Ravenloft Strahd`s Possesion	19.-
Sam & Max	19.-
Superhero League of Hoboken	19.-
Ultima 8 Pagan	19.-
Ultima Underworld 1	19.-
Ultima Underworld 2	19.-
Wizardy 7	19.-
Zak Mc Kracken	19.-
11 th Hour*	19.-
Flight of the Amazon Queen*	19.-
Full Throttle*	19.-
Lands of Lore*	19.-
Noctropolis*	19.-
Phantasmagoria*	19.-
Space Quest 6*	19.-
Stonekeep*	19.-

Unsere Spiele des Monats:

Dungeon Master II
Der Nachfolger des legendären Rollenspiels !!
Unbedingt empfehlenswert !
Komplett deutsch nur **74.-**

Dark Forces
3D Shoot'em Up der Spitzenklasse von LucasArts. Geniale Grafik und deutsche Sprachausgabe. LucasArts hält was der Name verspricht!!
Anleitung deutsch nur **89.-**

Top - Spiele auf CD ROM

Atari 2600 Action Pack
Komplett deutsch nur **89.-**

Frontier - First Encounters
Komplett deutsch nur **75.-**

Full Throttle *
Das LucasArts Rennspiel gegen langweilige Sommernächte
Anleitung deutsch **89.-**

Biing *
Die ultimative Krankenhaus Veralberung à la Monty Python
Komplett deutsch nur **69.-**

Psycho Pinball *
Unserer Meinung nach das bisher beste Flipperspiel!
Komplett englisch nur **89.-**

Inferno
- SONDERPREIS -
Komplett deutsch nur **39.-**

Der Reeder *
Gegen Euch ist Onassis nur ein kleiner Fisch!
Komplett deutsch nur **79.-**

SIM Tower *
100 Stockwerke 1000 Herausforderungen
Komplett deutsch nur **84.-**

Hugo (3.5")
Das Kultspiel aus dem Kabelkanal!
Komplett deutsch nur **59.-**

Flight Unlimited *
Der Traum vom Fliegen! Grenzenlos real, grenzenlos gut
Komplett deutsch nur **89.-**

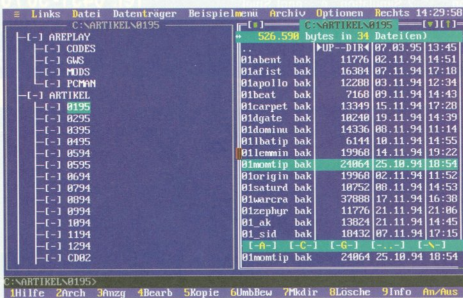
Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund / Kiel zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. * Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

Versandkosten: Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 17.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert ! Auf Wunsch versenden wir in Sicherheitsverpackungen (+ 3,50 DM).

DOS-DOMPTEUR

Obwohl Ihre Finger vom Tippen zahlloser DOS-Befehle wund sind, möchten Sie nicht gänzlich auf Windows umsteigen? Eine komplexe Shell aus deutschen Landen schafft Abhilfe.

Diesen Monat stellen wir in der Shareware-Ecke zur Abwechslung kein Spiel, sondern ein »ernsthaftes« Utility vor, das den »Norton Commander« das Fürchten lehrt.



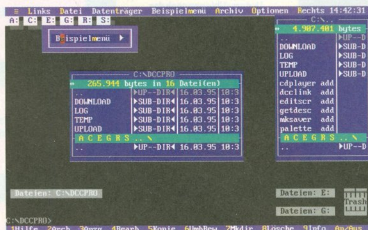
Bei der Voreinstellung werden links die Verzeichnisse und rechts die Dateien angezeigt

DCC-Pro 3

Der an ein Flugzeug erinnernde Titel »DCC-Pro 3.0« steht für »DOS Command Center Professional«, einer DOS-Shell im Stile des »Norton Commanders«. DCC-Pro stellt Ihnen eine menüorienterte Benutzeroberfläche für Datei-Operationen aller Art zur Verfügung. Hierbei werden mehrere Fenster verwaltet, deren Position und Größe beliebig geändert werden kann. Der voreingestellte Bildschirmaufbau zeigt in der linken Hälfte die Baumstruktur des momentanen Laufwerks an, in der rechten die Dateien des aktuellen Verzeichnisses. Zwischen beiden Fenstern wird per TAB-Taste gewechselt; DCC-Pro läßt sich aber auch vollständig mit der Maus bedienen.

Alle EXE-, COM- und BAT-Files sind grün hervorgehoben und werden per Maus-Doppelklick oder Return-Taste direkt aufgerufen. Wollen Sie eine der anderen, weiß dargestellten Dateien »starten«, kommt es darauf an, ob bereits eine sogenannte »Verknüpfung« exisitiert. Wenn ja, wird automatisch das entsprechende Programm (z.B. ein Bildbetrachter) geladen, der die Datei weiterverarbeitet. Von Haus aus sind typische Grafikdatei-Endungen wie »GIF« oder »PCX« bereits mit dem mitgelieferten »PVLite« (welches separat registriert werden muß) verknüpft – ein Doppelklick auf eine solche Bilddatei und sie läßt sich auf dem Bildschirm betrachten. Existiert hingegen noch keine Verknüpfung, kann sie schnell angelegt werden. Beispielsweise wollen Sie trotz der eingebauten »Quick view«-Funktion in Zukunft alle Textdateien mit der Endung »TXT« von einem bestimmten Programm anzeigen lassen. Hierzu geben Sie die Extension, das entsprechende Programm (z.B. »LIST«) sowie etwaige Parameter an. Fortan wird eine aufgerufene »TXT«-Datei automatisch an LIST übergeben und von diesem auf den Schirm gebracht. Das gleiche System funktioniert natürlich auch bei Sound-Dateien, Spreadsheets, Datenbanken – sofern Sie die entsprechenden Programme besitzen. Die meisten Utilities arbeiten problemlos mit DCC-Pro zusammen, das als Ersatz der normalen DOS-Shell solange im Hintergrund wartet, bis das aufgerufene Programm wieder beendet wird.

Wie vom Norton Commander gewohnt, befindet sich am unteren Rand des Bildschirms eine Kommandozeile, in der man direkt DOS-Befehle eingeben kann. Durch Druck auf die ESCAPE-Taste lassen sich sämtliche Fenster wegschalten – von den Menüs am unteren Bildschirmrand sowie einer eingeblendeten Uhr abgesehen, arbeiten Sie dann wie mit der normalen DOS-Ebene.



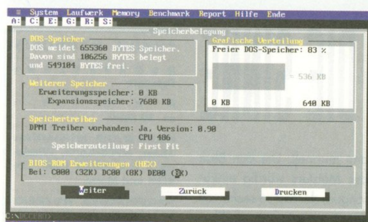
Alle Fenster lassen sich verschieben, in der Größe verändern und bis auf die Titelzeile schrumpfen

DCC PRO SPEZIALVERSION

Speziell für PC Player-Leser bietet die Vertriebsfirma von DCC Pro eine Sonderversion dieser DOS-Shell an. Die »PC Player Edition« ist natürlich eine registrierte Version (die Sie beliebig lange benutzen dürfen, ohne nochmal etwas bezahlen zu müssen) bietet aber eine Einschränkung: Die eingebauten Bildschirmschoner-Module wurden gegen einen speziellen PC Player-Bildschirmschoner ausgetauscht.

Diese Sonderauflage ist nur bis zum 17.5.1995 (Datum des Poststempels) erhältlich. DCC Pro »PC Player Edition« kostet 39 Mark, wenn Sie die »Add-On«-Programme dazu haben wollen, kostet das Gesamtpaket 49 Mark. Beide Preise sind inklusive der Versandkosten bei Zahlung per Vorkasse (Scheck). Bestellen Sie per Nachnahme, sind die Preise 44 Mark (ohne Add-Ons) und 54 Mark (mit Add-Ons).

Die Bestellung für die Spezialversion richten Sie an: e-merge GmbH, Bohlweg 36, 48147 Münster. Telefon (0251) 236269 oder (0251) 414300.



Das auf der Add-On-Disk befindliche »System Info« hat viel Wissenswertes parat

Das Verwalten von Archiven (ZIP, ARJ) geht kinderleicht. Bei der Installation sucht die DCC-Pro-Shell automatisch nach vorhandenen Komprimierungsprogrammen und merkt sich, wo diese auf der Festplatte stehen. Von nun an müssen Sie sich nicht mehr mit den Befehlsparametern der verschiedenen Archivsysteme herumschlagen. Stattdessen klickt man sich in ein Archiv, als wäre es ein Verzeichnis, und wählt komfortabel die gewünschten Dateien aus. Beim Kopieren beispielsweise auf ein anderes Laufwerk werden diese dann automatisch entpackt.

Für häufig benutze Standardaktionen lassen sich Makros definieren, die dann mehrere Arbeitsschritte hintereinander abspulen. Zu den sonstigen Programmteilen gehören unter anderem ein Bildschirmschoner, ein Hex-Editor, eine Kalender-Funktion sowie die Verschlüsselung von Daten. Gezielte Tips erhält man von der kontext-sensitiven Hilfefunktion. Besonders interessant ist das Erstellen eigener Menüs. Das vordefinierte Beispielmenü enthält zum Beispiel die Option, den Viren-Checker »F-Prot« zu starten. Das funktioniert natürlich nur, wenn Sie das Virenschutzprogramm tatsächlich installiert haben. Zudem dürfen Sie Variablen verwenden und »Dialoge« programmieren, so daß Sie aus DCC PRO eine eigene Bedienoberfläche für alle Ihre Utilities bauen können.

Die Shareware-Version von DCC-Pro enthält sämtliche Programmfunktionen und darf 30 Tage lang benutzt werden, bevor eine Registrierung fällig wird. Die zusätzlich angebotene Add-On-Diskette enthält zehn weitere nützliche Programme, von denen die meisten allerdings nur in Verbindung mit einem registrierten DCC-Pro funktionieren. Neben einem Utility zum Wiederherstellen gelöschter Dateien (UNDELETE) gehören dazu ein CD-Abspieler, ein Terminal-Programm sowie eine detaillierte System-Information, die auf über 20 Bildschirmseiten Wissenswertes anzeigt.

DCC-Pro 3 kann es in Punkto Bedienungsfreundlichkeit und Leistungsumfang ohne weiteres mit kommerziellen Lösungen wie dem Norton Commander aufnehmen; nicht umsonst wurden dem Utility vor kurzem zwei Shareware-Auszeichnungen verliehen. **(la)**



Werbespiel »Crazy Circus«

ZIRKUS-FAXEN

In Ad-Games' Sparkassen-Werbespiel »Crazy Circus« darf man als halbwüchsiger Teenager halbseidene Machenschaften in einem Zirkus aufdecken. Von zwei Disketten aus installiert das Spiel sage und schreibe 22 MByte auf die Festplatte. Weshalb die Bilddateien nicht einfach beim Einladen im Spiel entpackt werden, bleibt schleierhaft. Die sichtlich »Day of the Tentacle«-inspirierte Grafik versucht, Zirkus-Atmosphäre rüberzubringen: Im Vordergrund ist ständig eine Silhouette eingeblendet, die z.B. Pflanzen, Köpfe oder Zelte andeutet. Außerdem ändert sich der »Horizont«, wenn der Zirkus zur nächsten Stadt weiterzieht.

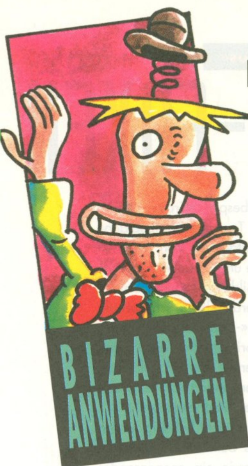
Die Spielfigur läuft untypischerweise nicht beliebig in den Räumen herum. Stattdessen gibt's beim Verlassen einer Szene eine Comic-Staubwolke sowie ein enervierendes »Peng«-Geräusch, woraufhin unser Held urplötzlich im nächsten Raum auftaucht. Es wirkt etwas seltsam, daß man eine Szene z.B. nach rechts verläßt, dann aber nach unten gehen muß, um wieder zurückzukommen. Auch bei den Gesprächen gibt es einige Logik-Klöpse zu bewundern. So fragt unser Held einen Zauberer nach Personen aus, von deren Existenz er eigentlich noch nichts wissen kann.



Jede Szene setzt sich aus Vordergrund, eigentlicher Raumgrafik und Hintergrund zusammen.

Trotz der Kritik im Detail überwiegen klar die positiven Seiten. Eine Hilfefunktion meldet sich automatisch zu Wort, wenn der Spieler zu lange kein Puzzle löst. Der Mauszeiger wird mit der rechten Maustaste »durchgeschaltet« und verändert sich an interessanten Stellen. Zudem hält sich die Werbepenetranz in Grenzen. Als besonderer Gag sind rund zehn »Spiele im Spiel« enthalten; beispielsweise müssen in einem »Incredible Machines«-Verschnitt Objekte so plaziert werden, daß sie die gewünschte Kettenreaktion auslösen.

»Crazy Circus« ist in vielen Sparkassen-Filialen für DM 29,50 zu erhalten oder direkt vom Hersteller durch Überweisung von DM 34,- auf folgendes Konto: Kreissparkasse Reutlingen, BLZ 640 500 00, Kontonummer 67957. Hier muß natürlich Ihre Anschrift angegeben werden. **(la)**



»Pharo Hypnosis«

ES SCHWINDEN DIE SINNE

Will der Büroschlaf nicht gelingen, kann Selbsthypnose Hilfe bringen. Blicken Sie eine Stunde lang dem Hypnotiseur Pharo in seine schönen MPEG-Augen. Aber Obacht: »Für psychische oder physische Schäden übernimmt der Hersteller keinerlei Haftung!«

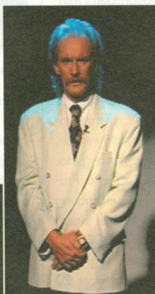
Für schlappe 30 Mark finden Sie »den Weg zur inneren Ruhe«, bekommen ein »Anti-Streß-Programm« verpaßt und werden ganz nebenbei mit der Aufforderung »Sei ein Siegertyp!« konfrontiert. Lebenshilfe und Glückseligkeit auf CD-ROM – der PC erlöst die Menschheit. Zumindest fast. Denn die Packungswarnung des neuen Nervenkitzels »Pharo Hypnosis« stellt klar, daß es sich hier um eine »Anleitung zur Selbsthilfe«, aber nicht um eine »ärztliche Behandlungsmethode oder psychotherapeutische Therapie« handele. Deswegen haftet der Hersteller auch nicht für »psychische oder physische Schäden«. Wenn Sie während der Hypnose-Session also eindösen und im Tiefschlaf den Monitor von der Tischkante scheppern, können Sie sich die Schadensersatzklage gleich sparen.

Pharo ist kein verstümmelter Regent aus dem ägyptischen Altertum, sondern ein Meister der Hypnose. Rund 60 Minuten lang gucken Sie diesem Herrn mit Schnurrbart zu, der in einem Bürostuhl sitzt und einlullende Sätze wie »Sie ziehen den Erfolg magnetisch an« murmelt. Um den Blick des Meisters würdig einzufangen, der fast so seelenvoll ist wie der Augenaufschlag eines hungrigen Golden Retrievers, gibt's dieses CD-ROM nur im Video-CD-Format. Um das abzuspielen, braucht man eine MPEG-Karte wie z.B. Sigmas »Real Magic«.

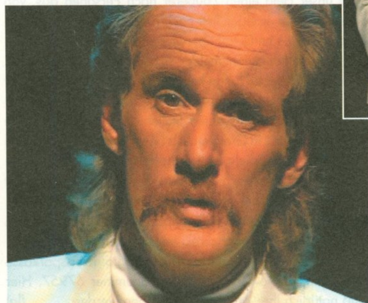
Für solche moderne Verfahren der Videokompression ist Pharo ein höchst dankbares Thema. Der Hypnotiseur meidet Bewegungen jeder Art und hebt bestenfalls mal eine Augenbraue – »läßt sich gut packen!«, brummt Boris Schneider anerkennend. Ganz so einfach ist das mit der Hypnose nicht, erklärt uns Pharo zu Beginn des Videos. Um die geforderten optimalen Umstände zu erreichen, hat der PC-Anwender einiges zu tun. »Bequem und entspannt vor den Bildschirm setzen oder legen« rät Pharo – fällt das nicht unangenehm auf, wenn man sich auf dem Schreibtisch des Großraumbüros zur meditativen Entspannung niederläßt? »Lösen Sie sich von allen Geräuschen« ist ein guter Ratschlag, doch wie löst man sich vom beharrlichen Brummen des Lüfters, der im Tower-Gehäuse vor sich hinrumpelt? Zum Glück informiert Pharo, daß es völlig OK ist, »wenn Sie während meiner Worte eine kleine Müdigkeit verspüren«. Diese Hypnose-Berieselung ist so langweilig, daß eine größere Müdigkeit zu den garantierten Nebenwirkungen gehört.

Die CD hat keinerlei interaktiven Elemente wie z.B. ein Stichwort-Verzeichnis; hier wird lediglich eine Stunde Pharo Unplugged abgespult.

Die einzelnen Kapitel sind nicht mal als separate Tracks markiert, so daß man sich mühsam mit dem Schieberegler an die begehrte Position heranwursteln muß. Eine befriedigende Trance wollte sich im Testbetrieb jedenfalls nicht einstellen. Obwohl wir unseren Boß wiederholt dem Bann dieses Videos aussetzten, war sein Wille noch ungebrochen genug, um einer außerordentlichen Anhebung der kargen Redakteursgehälter zu widerstehen... **(hl)**



Was will uns diese Körperhaltung verraten? Der Hypnotiseur als Freistoßmauer...



Entspannen Sie sich und sprechen Sie meine Worte nach: »Ich werde PC Player abonnieren... ich werde PC Player abonnieren...«

PHARO HYPNOSIS

HERSTELLER: Topware

PREIS: ca. 30 Mark

HARDWARE-MINIMUM: 386er, MPEG-Karte, Windows 3.1, 4 MByte RAM, CD-ROM und Maus.

PRAKTISCHER NUTZEN: Bessere Einschlafhilfe als Schäfchenzählen.

ORIGINALITÄTSFAKTOR: Pharo kann seinen trockenen Amtsstubencharme auch durch beharrliches Niederstarren nicht übertünchen.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN: Was auch immer – der Hersteller übernimmt eh' keine Haftung...

DAS PC-PLAYER-FAZIT: Ein kräftiger Baldrian-Tee erfüllt den selben Zweck.



AUF ZU DATÆ!

GAMES

	CD	Disk
1942 The Pacific Air War	69,-	69,-
Aladdin		64,-
Across the Rhine*	99,-	99,-
Albion*	89,-	
Alone in the Dark III	95,-	
Amazone Queen*	89,-	
Apache Longbow	89,-	
Battle Bugs	55,-	55,-
Baulöwe		63,-
Biing*	79,-	
Bio Forge*	99,-	99,-
Blackhawk		74,-
Bundesliga Manager Hatrick		74,-
Bureau 13	89,-	
Cannon Fodder 2		70,-
Carribbean Disaster*	95,-	95,-
Chartbreaker*	85,-	85,-
Colonization	90,-	90,-
Cyberia	69,-	
Cyclemania	74,-	
Dark Forces*	**89,-**	
Das Amt	85,-	
Death or Glory		74,-
Descent	**79,-**	
Desert Strike	70,-	74,-
Die Große Ralley*	89,-	
Discworld*	79,-	
Dungeon Master II	85,-	
Earth Siege	94,-	
FIFA Soccer	65,-	65,-
Frontier - First Encounter*	79,-	79,-
Hammer of the Gods	89,-	89,-
Hattrick*	89,-	89,-
Höhlenwelt Saga	84,-	
Hokum KA 50*	85,-	85,-
Iron Assault*	89,-	89,-
Inferno	94,-	
Legend of Kyrandia 3	90,-	
Lemmings 3	64,-	64,-
Little Big Adventure	90,-	
Lode Runner	69,-	69,-
Lothar Matthäus Super Soccer		62,-
Magic Carpet	84,-	
Master of Magic*	89,-	89,-
Megarace	40,-	
Nascar Racing	84,-	74,-
NBA Live '95*	**79,-**	
NHL Hockey '95	74,-	
Noctropolis*	99,-	
Oldtimer	85,-	85,-
PGA Golf Tour 486	84,-	
Pinballs Fantasies Deluxe	85,-	
Pinball Illusions*	79,-	79,-
Pizza Connection		80,-
Powerdrive	54,-	54,-
Psycho Pinball*	**85,-**	
Rebel Assault	84,-	
Renegade*	79,-	
Rise of the Triad*	69,-	
Sensible Golf*	79,-	79,-
Sim Tower*	89,-	
Das schwarze Auge - Sternschweif	74,-	
Super Karts	79,-	
System Shock Enhanced	84,-	
The Lost Eden*	95,-	
Transport Tycoon (kompl. Deutsch)	84,-	
Transport Tycoon World Editor* 3.5	39,-	
US Navy Fighters	95,-	90,-
Virtuoso	84,-	
Wacky Wheels	54,-	
Warcraft	84,-	
Wings of Glory	85,-	
Woodruff (Goblins 4)	79,-	
World Cup Golf	74,-	
X-Con (Ufo 2)	**85,-**	

HARDWARE

Zubehör

Duales y-Joystickkabel	25,-
3DO Blaster-Karte mit 2 Games	799,-
Eliminator Game-Card 2 Ports	54,-
Gravis PC-Game Pad	45,-
Gravis Phoenix Joystick	249,-
Joystick Flightstick	75,-
Joystick Flightstick Pro	169,-
Joystick Virtual Pilot	169,-
Joystick Mach 3	75,-
Keyboard Cherry G83000	75,-
Modem 14400 pbs FTZ zugelassen	239,-
Modem 28800 bps FTZ zugelassen	498,-
Highspeed I/O 2S UART 16550	57,-
MS Maus Defender	59,-
MS-Maus Carrera	64,-
MS-Maus Kompatible NoName	19,-
Simm 1 MB 60 ns	69,-
Simm 4 MB 70 ns	249,-
Simm 4 MB PS/2	Tagespreis
Simm 8 MB PS/2	Tagespreis
Streamer Bänder QIC 80 formatiert	24,-
Thrustmaster Gamecard Pentium kompatibel	59,-
Verlängerungskabel für Analog-Joystick	22,-

GAMES & MORE IN BERLIN

Monitore & Grafikkarten

ATI Mach 64 2 MB VRAM PCI	599,-
Cardex ET 4000/W32P VLB 1 MB	199,-
Cardex ET 4000/W32P PCI 1 MB	249,-
Cardex ET 4000/W32P PCI 2 MB Grafikkarte	339,-
Miro Crystal-Grafikkarte 10 SD VLB 1 MB	249,-
Monitor MAG 15F 15" MPR II	719,-
Monitor MAG 17S 17" MPR II	1.599,-

Laufwerke

Festplatte 730 MB Quantum Enhanced IDE	529,-
Festplatte 540 MB Quantum AT-BUS	419,-
Festplatte 540 MB Seagate AT-BUS EIDE	399,-
Festplatte 540 MB Quantum SCSI	499,-
Festplatte 540 MB IBM SCSI	498,-
Festplatte 426 MB Samsung	385,-
Festplatte 420 MB Connor	359,-
Festplatte 1 GB Seagate	689,-
Festplatte 1,3 GB Connor	799,-
Laufwerk 3.5" TEAC	70,-
Streamer Connor 250 MB	269,-
CD Rom Doublespeed Sony	249,-
Mitsumi CD-Rom Quad-Speed	399,-

Soundkarten & Lautsprecher

Aktivboxen 80 Watt	119,-
Lautsprecher Soundwave 20 oder 30	69,-
Shuttle Soundboard 16 Bit Multi CD	169,-
Soundblaster 16 ASP Multi-CD	299,-
Soundblaster 16 Value Edition	228,-

SYSTEME

Konfigurationen:

Mainboard VLB AMD 486 DX4-100 Mhz

Prozessor mit Kühler, 256 KB Cache
VLB-Controller, 540 MB Festplatte Seagate
Tseng ET 4000/W32P VLB Grafikkarte 1MB
3.5" Floppylaufwerk, Big Tower Gehäuse Cherry Tastatur, 8 MB RAM, Preis ohne Monitor

DM 2.129,-

Mainboard 3x PCI, 3x ISA, 2x VLB

Intel Pentium 90 Mhz Prozessor mit Kühler, 256 KB Cache aufrüstbar bis 1 MB,
Local Bus Enhanced-IDE Controller,
540 MB Festplatte Seagate,
Tseng ET 4000/W32P PCI Grafikkarte 1 MB
3.5" Floppylaufwerk, Big Tower Gehäuse
Cherry Tastatur, 8 MB RAM PS/2

DM 3.199,-

Mainboard VLB 486DX2-66 Mhz

Prozessor mit Kühler, 256 KB Cache
VLB-Controller, 540 MB Festplatte Seagate
Tseng ET4000/W32P VLB Grafikkarte 1 MB
3.5" Floppylaufwerk, Mini Tower Gehäuse
Cherry Tastatur, 4 MB RAM

DM 1.750,-

Mainboards, Controller, Gehäuse & CPU's

CPU Cyrix 486DX-40	259,-
CPU Cyrix 486DX-66	310,-
CPU Intel 486DX2-66	410,-
CPU AMD 486DX4-100	410,-
BigTower-Gehäuse	149,-
Mainboard 486DX2-66 VLB Green	429,-
Mainboard 486 VLB, Simm/PS2 DX4 / 100	599,-
Mainboard Pentium 90 + CPU + Kühler	1.650,-
Mainboard VLB, OPTI, PS/2 + Simm	189,-
Mini-Tower-Gehäuse	89,-
VLB-Enh. IDE 2S, 1P, 1G	79,-
VLB-Enh. 2S, 1P, 1G, 4 Festplatten	49,-
VLB-Enh. 2S, 1P, G, FIFO, 4 Festplatten	89,-
PCI-Enh. IDE Controller	120,-

Versand & Laden

Der Newcomer in Berlin!

Sachsendamm 2 · 10829 Berlin
Am S-Bhf. Schöneberg
✆ 030 / 788 01 189
✆ 030 / 788 01 162
Fax 030 / 788 01 191

Täglich neue Angebote!

Katalog anfordern!

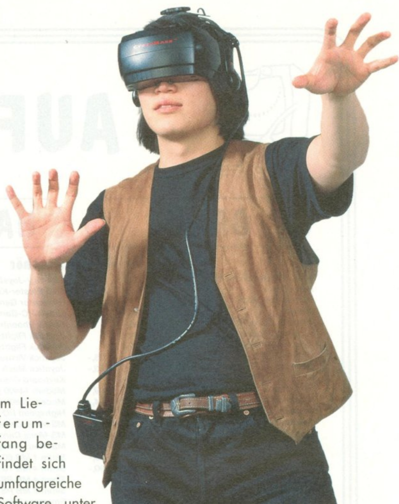
AUF ZU DATÆ
Roskoden & Partner oHG

* Bei Drucklegung noch nicht erschienen, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten, Laden- und Versandpreise für Software weichen um DM 5,- voneinander ab.

Test: VR-Helm Cybermaxx

MAXXIMAL VIRTUELL

Es gibt zahlreiche Firmen, die Cyberhelme für VR-Trips entwickeln. Mit dem »CyberMaxx« kam vor kurzem ein neues Modell auf den Markt, der angeblich von einigen Spielen unterstützt wird.



Stellen Sie sich vor: Ganze Familien hausen harmonisch in käfiggroßen, kahlen Zellen, jeder einen pechschwarzen Cyber-Helm tragend. In der virtuellen Realität darf Papa den Chef spielen, Töchterchen läßt die Puppen tanzen und Mama gewinnt den ersten Preis im Häkelkurs. Alle sind glücklich, zufrieden und erfolgreich. Sie sind begeistert? Dann haben Sie die Möglichkeit, Pioniergeist zu zeigen, denn die Industrie erprobt die neue Massentechnologie in spe bereits an unschuldigen PC-Spielern.

Nach Fortes »VFX-1«-Helm entwickelte die amerikanische Firma VictorMaxx einen weiteren Vertreter der Gattung Virtual-Reality-Helm namens »CyberMaxx«. Kostenpunkt: schlappe 2000 Mark. Wie der VFX-1 ist er mit zwei fingernagelgroßen Aktiv-Matrix-LCD-Bildschirmen ausgestattet, die über ein Linsensystem vergrößert die Augen des Spielers erreichen. Das Head-Tracking-System, ein Muß für VR, arbeitet elektromagnetisch mit drei kleinen Spulen und liefert absolute Positionsangaben in vertikaler und horizontaler Richtung. Zwei Lautsprecher sorgen für den Stereo-Sound. Der CyberMaxx benötigt keine spezielle Steckkarte im PC. Er wird einfach zwischen der VGA-Karte und dem Monitor eingeschleift. Die Positionsdaten werden über einen seriellen Port eingelesen. Ansonsten gibt es keine andere Eingabemöglichkeit, wie etwa der »Cyberpuck« (ein neigungssensitiver Knüppel) beim VFX-1.



Beim CyberMaxx lassen sich Augenabstand, Schärfe, Helligkeit und Kontrast einstellen. Die gewagte Konstruktion, die entfernt an mittelalterliche Foltergeräte erinnert, sitzt allerdings unbequem.

Im Lieferumfang befindet sich umfangreiche Software, unter anderem das 3D-Spiel »Depth Dwellers«. Über eine spezielle Taste schaltet man vom normalen VGA-Modus in den CyberMaxx-NTSC-Modus, so daß die LCD-Monitore, die sonst nur unmotiviert flackern, synchronisiert werden. Sogleich fällt die Unschärfe des Bildes auf, die es unmöglich macht, kleinere Details oder gar Schriften zu erkennen. Immerhin erscheint es etwas größer zu wirken als das Bild, das der VFX liefert. Hinzu gesellt sich ein leichtes Zittern, das von der Ungenauigkeit des Tracking-Systems herrührt. Anscheinend schwanken die gelieferten Datenwerte selbst bei völligem Stillstand und damit auch die virtuelle Realität. Ansonsten nutzt »Depth Dwellers« die Fähigkeiten des Helmes so gut es geht. Man kann in alle Richtungen blicken, also auch nach oben oder unten. Die Szenerie wirkt einigermaßen dreidimensional, was allerdings nicht für Objekte gilt, die aus Bitmaps bestehen und daher absolut flach wirken.

Interplays furioser 3D-Knaller »Descent«, das den Cybermaxx laut Anleitung unterstützt, ließ sich trotz aller Versuche nicht dazu bewegen, auf unserem Serien-Testmuster ein Bild zu erzeugen. Schaltet man das Tracking ein, stürzt es sogar ab. In der jetzigen Form kann man von dem Helm eigentlich nur abraten. Er sitzt deutlich unbequemer als der VFX-1, hat keine bessere Bildqualität, wird von weniger Spielen unterstützt und es wird kein eigenes Eingabegerät mitgeliefert. Wollen Sie ihn sich trotzdem unbedingt zulegen, ist ratsam, ihn vorher bei Ihrem Händler auszuprobieren, ob er auch wirklich mit der gewünschten Software läuft.

Der Cybermaxx ist zudem jetzt schon als Auslaufmodell deklariert worden: Der Hersteller kündigte bereits für den Herbst ein Nachfolgemodell mit verbesserter Grafikdarstellung an. Den Einstieg ins VR-Zeitalter sollten PC-Anwender also keinesfalls überstürzen. **(mk)**

Wial

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Telefon: (0 81 42) 5 96 40

Telefax: (0 81 42) 5 46 54

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Unser Ladenlokal in AUGSBURG

Karolinenstraße / Ecke Karlstraße

Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

CD ROM Programme

11TH HOUR DT. ANL. *	109,90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT. ANL.	69,90
7TH. GUEST	24,90
ACES OF THE DEEP KOMPL. DT.	89,90
ACROSS THE RHINE KOMPL. DT. *	89,90
AEROSMITH: QUEST FOR FAME	99,90
AIRBUS A340 MULTIMEDIA ENCYCLOPDIE	99,90
AIR COMBAT CLASSICS INCL. BATTLEHAWKS 1942 / SECRET WEAPONS / FINEST HOUR & SCENERIES	89,90
AIR TRANSPORT PILOT INCL. SCENERY USA	**139,90**
ALADIN UND DIE WUNDERLAMPE (MÄRCHEN)	39,90
ALIEN OLYMPICS DT. ANL.	**59,90**
AL QADIM KOMPL. DT.	69,90
ALIEN LOGIC – SSI –	79,90
ALONE IN THE DARK I KOMPL. DT.	39,90
ALONE IN THE DARK I & II KOMPL. DT.	65,90
ALONE IN THE DARK III KOMPL. DT.	89,90
ARCADE POOL DT. ANL. *	29,90
ARCHON ULTRA KOMPL. DEUTSCH	75,90
ARMORED FIST KOMPL. DT.	**85,90**
B 17 FLYING FORTRESS DT. ANL.	39,90
B.C. RACERS DT. ANL.	**79,90**
BAP: PIK SIBBE AUCH AUDIO CD	39,90
BATTLEBUGS KOMPL. DT.	44,90
BATTLECHESS COLLECTION	**69,90**
BATTLEDROME KOMPL. DT. *	**44,90**
BATTLEHAWKS 1942	19,90
BATTLEISLE 2 KOMPL. DT.	89,90
BATTLEISLE II SCENERY – ERBE DES TITAN – K.D.	54,90
BIOFORGE DT. HANDBUCH *	95,90
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL. DT.	**49,90**
BOLO DT. ANLEITUNG	**49,90**
BUREAU 13 DT. ANL.	75,90
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL. DT.	89,90
BURNING STEEL II	39,90
CAMPAIGN KOMPL. DT.	**35,90**
CHAOS CONTROL DT. HANDB. *	**89,90**
CINEMANIA – MICROSOFT – 1995 FILMDT.-BANK	139,90
CLASSIC ADVENTURE INCL. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99,90
CLOU KOMPL. DEUTSCH	85,90
COLONIZATION & CIVILIZATION KOMPL. DT.	89,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	69,90
COMBAT CLASSICS 3 inkl. HISTORY LINE/ CAMPAIGN/GUNSHIP 2000 DT. HANDBUCH	69,90
COMMANDER BLOOD	85,90
CONSPIRACY DT. ANL.	24,90
CORE SUPER GAMES inkl. HEIMDALL / THUNDERHAWK / CURSE OF ENCHANTIA DT. ANL.	24,90
CREATURE SHOCK KOMPL. DEUTSCH	79,90
CYBERIA DT. ANL.	**59,90**
CYBERRACE KOMPL. DT.	29,90
CYBERWARS KOMPL. DT.	69,90
CYCLONE – SSI – DT. ANL. *	79,90
DARK FORCES KOMPL. DT.	89,90
DARKSEED KOMPL. DT.	**29,90**
DARK SUN II –WAKE OF THE RAVAGER–	85,90
DAS AMT KOMPL. DT.	89,90
DAVID BOWIE –JUMP– WINDOWS	75,90
DAWN PATROL KOMPL. DT.	**49,90**
DEATH GATE	79,90
DELTA "V" KOMPL. DT.	89,90
DEPTH DWELLERS (INCL. 3 D BRILLE)	44,90
DER PLANER INCL. DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
DER REEDER KOMPL. DT. *	**79,90**
DESCENT DT. ANLEITUNG	75,90
DESERT STRIKE	39,90
DIE BOX COMPIL. inkl. DYNATECH/ WHALES VOYAGE/BURNTIME KOMPL. DT.	54,90
DIE VERRUECKTE RALLYE KOMPL. DT. *	**85,90**
DIGGERS	24,90
DINOSAURS – MICROSOFT – KOMPL. DEUTSCH	139,90
DISCWORLD DT. ANL.	**89,90**
DOGFIGHT DT. HANDB.	35,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) KPL. DT.	75,90
DRAGONS LAIR DT. ANL.	59,90
DRAGON LORE – LEGEND BEGINS – KOMPL. DT.	65,90
DREAMWEB KOMPL. DT.	85,90
DUNE I KOMPL. DT.	39,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL. DT.	**39,90**
DUNGEON MASTER 2 KOMPL. DT. *	85,90
EARTH SIEGE MISSIONS KOMPL. DT. *	**59,90**
EARTH SIEGE KOMPL. DEUTSCH	**95,90**
ECSTATICA DT. ANL.	89,90
EIGHTBALL DELUXE 2.0 (FLIPPER) DT. ANLEITUNG	59,90
ELITE 2 – FRONTIER – DT. ANL.	29,90
ELITE PLUS KOMPL. DT.	**35,90**
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75,90
EYE OF THE BEHOLDER TEIL I	24,90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1–3 KOMPL. DT.	89,90
F117 A NIGHTHAWK	35,90
F 14 FLEET DEFENDER GOLD DT. HANDB.	89,90
F 14 TOMCAT + 5 SPIELE DT. ANL.	19,90
F15 STRIKE EAGLE III DT. HANDB.	35,90
FALCON 3.0 GOLD INCL. SCENERIES	99,90
FANTASY FEST inkl. STRONGHOLD / DUNGEON HACK / FANTASY EMPIRE / UNLIMITED ADV.	85,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. HANDB.	79,90
FLAMINGO TOURS KOMPL. DT.	**89,90**
FLIGHT COMMANDER II	**79,90**
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL. DT. *	79,90
FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMARK)	24,90
FLIGHT UNLIMITED DT. HANDB. *	89,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. HANDB.	35,90
FOTOSHOW: CHINA / ALASKA / NEUSEELAND je	44,90
FRONTIER – FIRST ENCOUNTERS – KOMPL. DT.	**79,90**
FRONT LINES KOMPL DEUTSCH *	69,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL 95	85,90
FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL	85,90
FULL THROTTLE / VOLLGAS *	89,90
GADGET	**89,90**
GONE FISHIN	89,90
GRANDEST FLEET DT. ANL.	75,90
GREAT COURTS 2 DT. ANLEITUNG	29,90
GREMLIN COMPILATION inkl. ZOOL / NIGEL MANSELL / LOTUS TURBO 3	24,90
GUILTY DT. ANL.	**59,90**
GUNSHIP 2000 DT. HANDB.	35,90
HAMMER OF THE GODS KOMPL. DT.	79,90
HARPOON CLASSICS INCL. SCENARIOS&EDITOR	**69,90**
HARRIER JUMP JET DT. ANL.	39,90
HELL DT. ANL.	99,90
HERBERT GRÖNEMEYER CD-ROM/CD-AUDIO	34,90
HIGH SEA TRADERS KOMPL. DEUTSCH *	69,90
HÖHLENWELT SAGA KOMPL. DT.	89,90

CD ROM Programme

HOT NEWS II	25,90
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL. DT.	69,90
I N C A KOMPL. DT.	**29,90**
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DEUTSCH	39,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS) INCL. MAUSMATTE	35,90
INFERNO KOMPL. DEUTSCH	**35,90**
INTERNATIONAL TENNIS OPEN DT. ANL.	85,90
IRON ASSAULT DT ANL.*	79,90
ISHAR III KOMPL. DT.	85,90
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE D.A.	19,90
KICK OFF 3 KOMPL. DT.	**34,90**
KINGDOMS OF GERMANY DT. ANLEITUNG	65,90
KINGS QUEST COLLECTION 1–6	45,90
KINGS QUEST 7 PRINCE-LESS BRIDE KOMPL. DT.	89,90
KLIK'N'PLAY KOMPL. DT.	89,90
KOLUMBUS KOMPL. DT.	89,90
KYRANDIA 2 –HAND OF FATE–	**39,90**
KYRANDYA 3 -MALCOMS REVENGE-KOMPL. DT.	89,90
L-ZONE	**85,90**
LANDS OF LORE DT. ANL.	**34,90**
LARRY 1–6 COLLECTION DT ANL.	89,90
LARRY 5 & PERFECT GENERAL DT. ANL.	39,90
LEGEND OF KYRANDIA I KOMPL. DT.	24,90
LEISURE SUIT LARRY I	29,90
LEMMINGS 1 & 2 DT. ANL.	29,90
LEMMINGS 3 DT. ANL.	69,90
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL. DT.	95,90
LINKS 386 inkl. 2 SCENERYS	**65,90**
LINKS GOLF DT. ANL.	29,90
LOLLYPOP DT. ANL.	69,90
LOST EDEN DT. HANDB. *	99,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPER SOCCER K.D. *	79,90
M 1 TANK PLATOON plus 50 GAMES	**29,90**
MAGIC CARPET KOMPL. DT.	95,90
MAGIC CARPET DATA HIDDEN WORLDS K.D.*	**39,90**
MANIAC MANSION 2 – DAY OF TENTACLE KPL. DT.–	89,90
MARCO POLO DT. ANL.*	75,90
MASTER OF MAGIC KOMPL. DT.	89,90
MASTER OF ORION & U.F.O. DT. ANL.	69,90
MEGALOMANIA DT. ANLEITUNG	29,90
MEGA PACK inkl. MEGAFORTRESS & SCENERY OPER. SLEDGEHAMMER	29,90
MEGA RACE DT. ANLEITUNG	35,90
MENZOBERRANZAN (SSI) INCL. MAUSMATTE	**39,90**
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT. HANDB. *	89,90
MICROCOSM DT. ANL.	34,90
MIG 29 & GUNSHIP DT. ANLEITUNG	39,90
MIGHT & MAGIC 3 KOMPL. DT.	39,90
MIGHT AND MAGIC TRILOGY 3 – 5 KOMPL. DT.	99,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DEUTSCH	39,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL. DT.	39,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	89,90
MYST – DT. HANDBUCH	99,90
NASCAR RACING (PAPYRUS) INCL. MAUSMATTE	39,90
NAVY STRIKE KOMPL. DT. *	**89,90**
NBA LIVE 95 BASKETBALL DT. HANDB.	**89,90**
NOCTROPOLIS KOMPL. DT. *	85,90
NOVASTORM DT. ANL.	89,90
NHL ICEHOCKEY 95 DT. HANDB.	85,90
OLDTIMER KOMPL. DT.	**49,90**
OUTPOST (SIERRA) INCL. MAUSMATTE	**39,90**
PANZERGENERAL (SSI) INCL. MAUSMATTE	**39,90**
PC-JURIST WINDOWS (HGB/BGB/StGB)	84,90
PEGASUS 5.0 -SHAREWARE- 2 CD'S	29,90
PETER GABRIEL XPLORA	89,90
PGA TOUR GOLF 486 DT. HANDB.	85,90
PINBALL DREAMS DELUXE DT. ANL.	69,90
PINBALL FANTASIES DE LUXE DT. HANDB.	**69,90**
PIRATES! GOLD DT. HANDB.	35,90
POLICE QUEST 4 (SIERRA) INCL. MAUSMATTE	**39,90**
POWERHITS BATTLETECH: BATTLETECH 1 & 2 / MECHWARRIOR	49,90
POWER UP COMPIL. inkl. PIRATES GOLD / FORMULA ONE G.P. / F 15 STRIKE EAG 3 DT. ANL.	79,90
PREMIERE MANAGER 3	59,90
PRINCE –SYMBOL INTERACTIVE– CD	105,90
PRIVATEER & STRIKECOMMANDER DT. HANDB.	89,90
PROJECT TODESPLADDE	29,90
PROTOTYPE KOMPL. DT. *	**85,90**
PSYCHO PINBALL *	69,90
QUARANTINE KOMPL. DT.	59,90
ranTRAINER KOMPL. DT.	99,90
RAVENLOFT – SSI – KOMPL. DT.	69,90
REBEL ASSAULT DT. VERS.	**65,90**
RED BARON & RAILROAD TYCOON DT. ANL.	39,90
RENEGADE – BATTLE FOR JACOBS STAR –	85,90
RETRIBUTION DT. ANL.	79,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT.	75,90
RISE OF THE ROBOTS KOMPL. DEUTSCH	49,90
RISE OF THE TRIAD – VOLLVERSION – DT. ANL.	**49,90**
ROBINSONS REQUIEM ENHANCED KOMPL. DT.	75,90
ROBOCOP 3 & DUNE 1	39,90
ROYAL FLUSH PINBALL	59,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL. DT.	95,90
SEAWOLF SSN 21 KOMPL. DEUTSCH	**49,90**
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE INCL. SCEN.	39,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER DT. HANDB. *	**59,90**
SHADOWCASTER KOMPL. DEUTSCH	**35,90**
SILENT SERVICE 2 & RED STORM RISING	29,90
SIM CITY 2000 & DATA KOMPL. DT.	95,90
SIMON THE SORCEROR KOMPL. DT.	**59,90**
SOCCER KID	**29,90**
SPACE QUEST 1–5 COLLECTION DT. ANLEITUNG	85,90
SPACE QUEST 4	29,90
SPACE SHUTTLE	29,90
SPECIAL FORCES plus 50 GAMES	**29,90**
STALINGRAD	**79,90**
STAR CRUSADER KOMPL. DT.	59,90
STARCONTROL 1 & 2	39,90
STARLORD KOMPL. DT.	**45,90**
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	59,90
STAR TREK: NEXT GENERATION KOMPL. DT. *	89,90
STAR TREK: NEXT GENERAT. TECHN. MANUAL	99,90
STERNENSCHWEIF –DSA II– INCL. SAP KOMPL. DT.	75,90
SPRACHLABOR BOEDER (ENGL./FRANZ./LATEIN)	134,90
STRIP POKER DT. ANL.	29,90
SUBTRADE –RETURN TO IRATA– DT. VERS.	75,90
SUPER KARTS DT. HANDB. *	**89,90**
SUPER TETRIS plus 50 GAMES	**29,90**
SYNDICATE PLUS KOMPL. DT.	109,90
SYSTEM SHOCK ENHANCED KOMPL. DT.	85,90
TASK FORCE 1942 DT. ANL.	39,90
TEMPTATION INCL. 7TH GUEST / LAND OF LORE / HAND OF FATE / INDY CAR RACING	89,90
THE GREATEST COMPILATION inkl. DUNE 1 / LURE OF TEMPTRESS / SHUTTLE DT. ANL.	29,90

CD ROM Programme

THEIR FINEST HOUR –BATTLE OF BRITAIN–	39,90
THEME PARK KOMPL. DT.	79,90
TORNADO & FALCON 3.0 DT. HANDB.	65,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL. DT.	95,90
TUNELAND KOMPL. DEUTSCH *	79,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT. ANLEITUNG	54,90
ULTIMATE GAME COLLECTION INCL. ULTIMA 1-6 / JETFIGHTER II / QUANTUM GATE	65,90
ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2	89,90
US NAVY FIGHTERS KOMPL.DT.	89,90
UNDER A KILLING MOON DT. HANDBUCH	99,90
UNIVERSE	**29,90**
USS TICONDEROGA DT. HANDB. *	**85,90**
VIRTUAL VALERIE II *	75,90
VIRTUOSO KOMPL. DT.	85,90
VISTA PRO 3.12 KOMPL. DT.	109,90
WACKY WHEELS DE LUXE DT. ANL.	59,90
WARCRAFT: ORKS & HUMANS DT. ANLEITUNG	**79,90**
WAR IN THE GULF KOMPL. DT.	**35,90**
WHALES VOYAGE KOMPL. DT.	29,90
WHALES VOYAGE II – DIE ÜBERMACHT – K. D. *	**85,90**
WIAL KATALOG-CD: VIELE DEMOS / SPIEL-BESCHREIBUNGEN CA. 500 MB	**NUR DM 4,99**
ODER GEGEN DM 8,00 IN BRIEFMARKEN FREI HAUS	
WING COMMANDER 1 & INDIANAPOLIS 500	39,90
WING COMMANDER 1 & 2 DE LUXE EDITION	79,90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DEUTSCH	119,90
WING COMMANDER ARMADA DT. HANDB.	**39,90**
WINGS OF GLORY DT. ANLEITUNG	**59,90**
WOODRUFF & SCHNIBBLE OF AZIMUTH K.D.	85,90
WORLD CUP GOLF KOMPL. DEUTSCH	89,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / TRANSWORLD / WINZER	65,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP (UFO 2) K. D. *	**89,90**
X-MAS LEMMINGS 94 DT. ANLEITUNG	39,90
X WING COLLECTORS DT. ANLEITUNG	75,90
WRATH OF THE GODS	89,90
ZEPHYR KOMPL. DT.	**79,90**
ZOOL 2 DT. ANL.	29,90

PC/IBM DISKETTEN

1990 – DAS SPIEL ZUM SUPERWAHLJAHR 94 –	49,90
AL QADIM KOMPL. DT. 3,5"	85,90
ALADDIN (DISNEY) DT. ANLEITUNG	59,90
ALIEN OLYMPICS DT. ANL. 3,5"	**49,90**
BAULÖWE KOMPL. DEUTSCH/WINDOWS	89,90
BATTLEDROME KOMPL. DT. 3,5"	39,90
BAZOOKA SUE KOMPL. DEUTSCH 3,5" *	**89,90**
BIG RED ADVENTURE DT. ANL. 3,5"	79,90
BIING ! KOMPL. DT. 3,5"*	85,90
BLACK HAWK KOMPL. DEUTSCH 3,5"	69,90
CANNONFODDER 2 DT. ANL. 3,5"	**59,90**
COMBAT CLASSICS 3: GUNSHIP 2000/ CAMPAIGN/HISTORY LINE DT. ANL.	69,90
DAS AMT KOMPL. DT. 3,5"	85,90
DEATH OR GLORY KOMPL. DEUTSCH 3,5"	85,90
DER REEDER KOMPL. DT. 3,5" *	79,90
DIE BOX VOL.1 inkl. BURNTIME / DYNATECH / WHALES VOYAGE KOMP. DT.	54,90
EARTH SIEGE DT. ANL.	79,90
EIGHTBALL DE LUXE 2.0 DT. ANL. 3,5"	59,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75,90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. VGA	89,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. HANDB. 3,5"	69,90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DT. VERS. VGA 3,5"	110,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY CARIBBEAN	45,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY JAPAN	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5.1 ENGLISCH 3,5" *	85,90
FS 5 RALLY AROUND THE WORLD 3,5"	55,90
FRONTIER – FIRST ENCOUNTERS – KOMPL. DT.	**79,90**
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL PRO 95	85,90
GAMETEK COMPIL inkl. ELITE 2 / NOMAD / HUMANS KOMPL. DT.	39,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	49,90
HATTRICK – BL MANAGER – KOMPL. DT.	89,90
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL. DT. 3,5"	49,90
HUGO DT. ANL. 3,5"	**59,90**
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL. DT.	69,90
ISHAR III KOMPL. DT. 3,5"	69,90
KA-50 HOKUM DT. ANLEITUNG	69,90
KLIK'N'PLAY KOMPL. DT. 3,5"	85,90
LION KING DT. ANLEITUNG 3,5"	59,90
LODE RUNNER KOMPL. DEUTSCH / WINDOWS	69,90
LORDS OF THE REALM KOMPL. DT.	69,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	**49,90**
MASTER OF MAGIC KOMPL. DEUTSCH *	95,90
PANZERGENERAL DT. ANL. 3,5"	85,90
PETER PAN KOMPL. DT. 3,5"	64,90
PINBALL DREAMS 2 (DATA DISK) DT. ANL.	44,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 3,5"	65,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT.	85,90
POWERDRIVE DT. ANLEITUNG 3,5"	65,90
PREMIERE MANAGER 3 3,5"	49,90
PROJECT „X" DT. ANL. 3,5"	39,90
QUARANTINE KOMPL. DEUTSCH 3,5"	49,90
RAVENLOFT – SSI – KOMPL. DT. 3,5"	85,90
RUESSELSHEIM KOMPL. DT.	69,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL. DT. 3,5"	89,90
SIEDLER KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE	75,90
SIM TOWER 3,5"/WINDOWS VERS. *	**79,90**
SPACE FEDERATION DT. ANLEITUNG 3,5"	69,90
SPACE SIMULATOR – MICROSOFT –	99,90
STAR CRUSADER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	59,90
STAR TREK: JUDGEMENT RITES VGA 3,5" DT. ANL.	79,90
STARWARS SCREEN SAVER ENTERTAINM.	59,90
STERNENSCHWEIF: DSA II KOMPL. DT.	69,90
STERNENSCHWEIF SPEECH PACK KOMPL. DT.	39,90
SUBTRADE –RETURN TO IRATA– DT. VERS.	65,90
SUPERFROG DT. ANL. 3,5"	**39,90**
TRANSPORT TYCOON KOMPL. DEUTSCH	95,90
TRANSPORT TYCOON WORLD EDITOR K.D. *	**39,90**
THEME PARK – BULLFROG – KOMPL. DT. 3,5"	73,90
TIE FIGHTER KOMPL. DT.	95,90
TIE FIGHTER MISS: DEFENDER OF EMPIRE	39,90
TIMEOUT SPORTS BASEBALL – WINDOWS – 3,5"	65,90
TOWER ASSAULT DT. ANL. 3,5"*	**59,90**
ULTIMATE BODY BLOWS DT. ANLEITUNG	54,90
WARCRAFT: ORKS & HUMANS DT. ANL. 3,5"	79,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / BLACK GOLD / WINZER	69,90
X-MAS LEMMINGS 1994 DT. ANL. 3,5"	39,90

Preishits PC DISKETTEN

1942 PACIFIC AIR WAR DT. HANDB. 3,5"	**49,90**
ACES OVER EUROPE – SIERRA/DYNAMICS – 3,5"	29,90
ALONE IN THE DARK I KOMPL. DT. 3,5"	29,90
ALIEN LEGACY 3,5"	**39,90**
ANOTHER WORLD DT. ANL. 3,5"	34,90
ARCADE POOL DT. ANL. 3,5"	29,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD	34,90
BATTLEISLE INCL. DATA DISK KOMPL. DT. 3,5"	**39,90**
BATTLETECH 2 3,5" + 2 SPIELE	24,90
BENEATH A STEEL SKY 3,5"	**29,90**
BETRAYAL AT KRONDOR 3,5"	29,90
BLUES BROTHERS JUKEBOX 3,5"	15,90
CAMPAIGN 2 3,5"	**29,90**
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG 3,5"	**29,90**
CLASSIC POWER COMP. inkl. SPACE QUEST V / ACES OF PACIFIC / INCREDIBLE MACHINE	59,90
COMBAT CLASSICS 2 COMPILATION	39,90
DARK LEGIONS – SSI – PC 3,5"	**35,90**
DAWN PATROL KOMPL. DT.	**49,90**
DOGFIGHT DT. HANDB. 3,5"	39,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS –	35,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. 3,5"	**39,90**
ETERNAM 5,25"	24,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE K. D. 3,5"	29,90
EYE OF BEHOLDER II KOMPL. DT. 3,5"	39,90
F 14 FLEETDEFENDER PLUS DT. HANDB. 3,5"	**49,90**
F15 STRIKE EAGLE 3 DT. HANDB. 3,5"	35,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. HANDB. 3,5"	35,90
FREDDY PHARKAS 3,5"	**29,90**
FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL 3,5"	45,90
GABRIEL KNIGHT – SIERRA – 3,5"	**35,90**
GENESIA 3,5"	29,90
GUNSHIP 2000 DT. HANDB. 3,5"	35,90
HARPOON 1.21	34,90
HARRIER JUMP JET DT. ANL. 3,5"	39,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 3,5"	34,90
HEIMDALL II DT. ANLEITUNG 3,5"	24,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
JIMMY WHITE SNOOKER 3,5"	34,90
JURASSIC PARK 5,25"	12,90
KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL. DT. 3,5"	39,90
LEGENDS OF VALOUR DT. ANL. 3,5"	**29,90**
L'EMPEREUR KOMPL. DT. 5,25"	15,90
LASER SQUAD VGA 5,25" DT. ANL.	19,90
LITIL DIVIL DT. ANL. 3,5"	**19,90**
LOTHAR MATTHÄUS SOCCER 3,5"	19,90
MANHUNTER NEW YORK 3,5"	29,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO	29,90
MASTER OF ORION KOMPL. DT. 3,5"	**45,90**
MIGHT & MAGIC 5 – DARKS. OF XEEN. K. D. 3,5"	39,90
MONKEY ISLANDS 2 VGA 3,5" KOMPL. DEUTSCH	49,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL. 3,5"	15,90
PACIFIC STRIKE DT. HANDBUCH 3,5"	**39,90**
PGA TOUR GOLF PLUS 3,5"	34,90
PIRATES GOLD! DT. VERS. 3,5"	34,90
POLICE QUEST 3 3,5"	34,90
POLICE QUEST 4 – SIERRA – 3,5"	35,90
POPULOUS INCL. PROMISED LAND 3,5"	34,90
POPULOUS 2 3,5"	29,90
POWERMONGER 3,5"	34,90
RAILROAD TYCOON DE LUXE DT. VERS. 3,5"	39,90
REACH FOR THE SKIES 3,5"	34,90
RED HELL KOMPL. DT. 3,5"	24,90
REUNION KOMPL. DT. 3,5"	24,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5"	35,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DT. 3,5"	29,90
SIM ANT KOMPL. DT. 5,25"	15,90
SIM CITY 2000 KOMPL. DT. 3,5"	**49,90**
SIM EARTH KOMPL. DT.5,25"	19,90
SPACE QUEST 4 KOMPL. DT. 3,5"	**19,90**
SPECIAL FORCES 3,5" + 5 SPIELE	34,90
STARLORD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	39,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL. 3,5"	29,90
SUBWAR 2050 inkl. MISSION KOMPL. DT. 3,5"	59,90
SUPER HERO LEAGUE OF HOBOKEN 3,5"	**19,90**
TASK FORCE 1942 DT. ANL. 3,5"	39,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – DT. HANDB. 3,5"	55,90
TEST DRIVE 3 3,5"	29,90
TORNADO – DIGITAL INTEGRATION – 3,5"	24,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL. DT. 3,5"	**45,90**
ULTIMA 7 –BLACK GATE– KOMPL. DT. 3,5"	39,90
ULTIMA UNDERWOLRD 3,5"	29,90
VEIL OF DARKNESS – SSI – 3,5"	29,90
WING COMMANDER ACADEMY 3,5"	**29,90**
WINTER CHALLENGE THE GAMES 3,5"	**24,90**
WORLD CUP USA 1994 DT. ANL. 3,5"	24,90
XENOBOTS 3,5"	**29,90**
YEAGER AIR COMBAT 5,25" DT. ANL.	24,90
YSERBIUS – SHADOW OF. – 3,5"	19,90
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG 3,5"	29,90

PC Soundkarten/Zubehör

3DO KARTE/CREATIVE LABS D.H. & SOFTWARE	749,00
3,5" 2HD SONY FORMATTED 10ER	12,90
ACTION REPLAY VERSION 3.0 DT. HANDB.	199,00
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FLIGHT CONTROL JOYST. THURSTMASTER	165,90
GRAVIS GAME PAD	**39,90**
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	**54,90**
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	49,90
JOYSTICK VERLÄNGERUNG 15POLIG	24,90
MAUSMATTE	1,90
MITSUMI FX 400 QUADRO-SPEED INTERN	**369,90**
PHOENIX FLIGHT & WCS – ADV. GRAVIS –	199,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
REVENGER JOYSTICK INCL. INTERFACE	149,00
RUDDER PEDALS – THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT. HANDB.	299,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION DT. HANDB.	179,90
SOUNDBLASTER AWE 32 VALUE EDITION D. H.	**349,90**
SOUNDBLASTER AWE 32 DT. HANDB.	459,90
SOUNDBL. PRO VALUE EDITION DT. HANDBUCH	149,90
STAR TREK MAUSMATTEN DIVERSE MOTIVE	29,90
THRUSTMASTER FORMULA T1 DT. ANL.	239,90
VIRTUAL PILOT PRO DT. ANL.	**159,90**
VIRTUAL PILOT – PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE –	149,90
WAVEBLASTER II	259,90
WEAPONCONTROLJOYST. THURSTMASTER	199,90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	39,90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Liste gegen frankierten Rückumschlag.**
Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand.
Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! – Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Wiedemann

05/1995

Computermusik mit MIDI-Karten

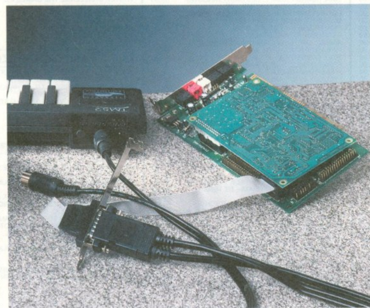
MIT MAUS UND

PC-Spieler schätzen ihre General-MIDI-Karte wegen der hervorragenden Musik, die sie vielen Programmen entlockt. Doch nur zum Abspielen ist das gute Stück viel zu schade. Wir verraten Ihnen, was sonst noch alles in MIDI steckt und wie Sie selber zum digitalen Klangkünstler aufsteigen.



Die Zeit, als Computerspiele noch von dudeligen und quäkigen FM-Sounds begleitet wurden, neigt sich langsam dem Ende zu. Immer mehr Rechner sind mit General-MIDI-Soundkarten bestückt, deren hohe Klangqualität sogar einen Nicht-Computer-Freak andächtig lauschen läßt. Hätten Sie gewußt, daß sich hinter dem etwas militärisch anmutenden Begriff »General MIDI« keineswegs ein ranghoher Computer-Soldat verbirgt, sondern ein nützlicher Musik-Standard? Mit der mysteriösen MIDI-Schnittstelle kann man aber wesentlich mehr anstellen, als nur Videospiele akustisch aufzupeppen. Profimusiker benutzen MIDI schon seit Jahren, um ihre Stücke zu produzieren. Ebenso können Sie selbst mit geringem Aufwand kreativ tätig werden, sofern Sie die Muse küßt und Sie bereits eine Soundkarte mit MIDI-Interface oder gar mit Wavetable-Erweiterung besitzen.

MIDI bedeutet »Musical Instruments Digital Interface« (Digitale Schnittstelle für Musik-Instrumente) und wurde 1982 erschaffen, um die seit damals immer komplexer werdenden elektronischen Klangerzeuger zentral steuern und miteinander zu verbinden. Musiker träumten davon, Synthesizer, E-Pianos und Effektgeräte von einer einzigen Tastatur oder einem einzigen Computer zu kontrollieren, anstatt jedes Gerät umständlich einzeln zu bedienen. Da sich die Industrie verblüffend schnell auf einen einheitlichen Befehlssatz einigte und sich herausstellte, daß mit der simplen MIDI-Schnittstelle wunderbar einfach umzugehen war, trat sie recht bald ihren stürmischen Siegeszug an. Heute ist MIDI im Musikbereich nicht mehr wegzudenken, da sie quasi jeder Hersteller von elektronischen Musikinstrumenten in seinen Produkten verwendet. Fremdfabrikate kommunizieren dadurch problemlos miteinander und alle Instrumente verstehen sich eben auch mit PCs.



So sieht die Hardware für ein Mini-Tonstudio in Ihrem PC aus: Soundkarte mit General-MIDI-Aufsatz, MIDI-Kabel und Keyboard.

MIDI im Chaos

Die MIDI-Schnittstelle ist vom elektronischen Bauteile-Aufwand her recht einfach aufgebaut, so daß sie schon recht früh auf PC-Soundkarten implementiert wurde. Fast alle heute erhältlichen Karten emulieren eine aufwendige, intelligente MIDI-Karte der japanischen Musikinstrumenten-Firma Roland, die MPU-401. Creative Labs versuchte es bis zur Soundblaster Pro mit einem eigenen Standard, konnte sich aber nicht durchsetzen. Ab der SB16 sind auch hier MPU-401-kompatible Ports eingebaut. Daß sich MIDI auf PCs trotzdem erst seit kurzem etabliert, liegt aber nicht an etwaigem Soundkarten-Wirrwarr, sondern an einem weiteren Standard: General MIDI. Warum das so ist, wird schnell klar, wenn man sich überlegt, wie MIDI funktioniert. MIDI verbindet die Instrumente jeweils mit fünfadrigen Kabeln über Ein- und Ausgänge: MIDI IN und MIDI OUT. Manchmal findet man eine MIDI THROUGH-Buchse, die aber nur das IN-Signal weiterleitet. Über diese Kabel werden aber keines-

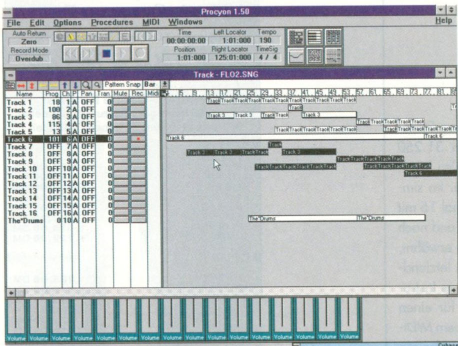
MIDI

wegs die Klänge selbst übertragen, sondern nur Klang-Steuerungs-Informationen und zwar seriell mit flotten 31.250 Baud. Damit man mehrere Töne gleichzeitig spielen kann, sendet MIDI die Daten über maximal 16 Kanäle. Im simpelsten Fall sendet das Interface also: Ton auf Kanal 15 mit Tonhöhe C4 anschalten (MIDI-Befehl: NOTE ON) und nach einer gewissen Zeit wieder aus (NOTE OFF). Wie erwähnt, sagt dieser Befehl nichts über das aus, was dann letztendlich zu hören ist. Das bestimmt das angeschlossene Instrument und zwar dadurch, was es auf Kanal 15 für einen Klang gelegt hat. So kann man mit ein und denselbem MIDI-Befehl eine Trommel ertönen lassen, ein Klavier oder ein Saxophon. Daß dies schnell zu einem Durcheinander führt, ist klar: stellen Sie sich vor, man verändert aus Versehen die Kanal-Zuordnung der Instrumente. Schon klingt ein mühevoll arrangierter Song komplett anders.

MIDI-KAUDERWELSCH

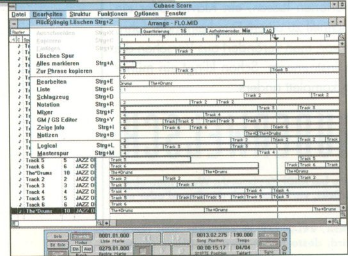
- **AFTER TOUCH Feature bei MIDI-Keyboards. Wenn man eine Taste etwas fester drückt, verändert sich der Sound oder es erklingt gar ein anderer.**
- **ANSCHLAGSDYNAMIK/VELOCITY Je schneller eine Taste heruntergedrückt wird, desto lauter wird der Klang abgespielt.**
- **CONTROLLER Beliebiges Eingabegerät, das MIDI-Klangsteuerungsdaten erzeugt. Z.B. Schieberegler, aber auch spezielle Gitarren-Tonabnehmer oder elektrische Blasinstrumente**
- **GENERAL MIDI Standard, der die Soundbelegung der ersten 128 Programmnummern und des Drumsets bei Klangerzeugern festlegt.**
- **MIDI Musical Instruments Digital Interface**
- **MIDI IN An diesem Anschluß werden MIDI-Daten empfangen.**
- **MIDI OUT Hier wird gesendet.**
- **MIDI THROUGH Hier wird das MIDI-IN-Signal unverändert durchgeschliffen.**
- **MIXDOWN Abmischen von MIDI-Songs**
- **MODE MIDI-Betriebsart, z.B. Multi-Mode. Hängt von der Leistungsfähigkeit der Instrumente ab.**
- **MPU-401 Intelligente MIDI-Karte der Firma Roland. Heutzutage Standard bei PC-MIDI-Schnittstellen.**
- **PITCH/MODULATION-WHEEL Drehrad, mit dem die Tonhöhe verändern kann. Erzeugt bei entsprechender Bedienung die beliebten jaulenden Sounds.**
- **SAMPLER Ein Gerät, das beliebige Klänge aufnimmt und in jeder Tonhöhe wieder abspielt.**
- **SEQUENZER Software, die im Prinzip wie ein Mehrspur-Tonband arbeitet. Mit der Maus kann man die Spuren allerdings nachträglich noch bearbeiten und arrangieren.**
- **SPLIT Aufteilung des Keyboards in mehrere Zonen, die mit unterschiedlichen Sounds belegt werden können.**

Mit dem Einsteiger-Sequenzer »Procyon« arrangieren Sie feinfühlig per Maus Ihre über die Klaviatur eingespielten Melodien



Der General räumt auf

Aber sie ahnen es schon: Der große Gleichmacher-Segen kam mit General MIDI (abgekürzt GM). Diese neu eingeführte Norm standardisiert die Klangerzeuger, indem sie vorschreibt, mit welchen Instrumenten die ersten 128 Programmnummern belegt sind und wo das Drumset installiert ist. So findet sich bei General-MIDI-kompatiblen Geräten das Glockenspiel immer auf Platz 10, die Jazz-Gitarre auf Platz 27 und die Tuba auf 59. Das bedeutet also, daß mit dem selben Programmwechsel-Befehl immer ein ganz bestimmtes Instrument auf einem GM-Gerät erklingt, so daß das große Soundchaos ausbleibt. Wie diese sich dann aber letztendlich in der Praxis anhören, variiert von Hersteller zu Hersteller in gewissen Grenzen. Manche Firmen packen sämtliche Sounds in ein einziges, mageres Megabyte Sample-ROM, was natürlich nicht so toll klingt, als wenn sich dieselben Klänge in 4 oder gar 8 MByte ROM ausbreiten dürfen. Auch ist Sample nicht unbedingt gleich Sample: Manche Hersteller haben mehr Erfahrung mit dem Digitalisieren, was sich in einem harmonischeren, runderen Gesamtklang bemerkbar macht.



»Cubase Score« ist eine Profi-Sequenzersoftware und dürfte den Anfänger durch seine vielfältigen Einstellungsmöglichkeiten eher überfordern

Popkarriere mit MIDI

Wenn man derartig edles Equipment in seinem PC stecken hat, liegt die Versuchung nahe, auszuprobieren, was der Beherzte noch alles damit anstellen kann. In der Tat wird dies immer einfacher: Benötigt wird nur eine kleine MIDI-Tastatur mit Anschlußkabel und etwas Software und schon wandelt sich der PC-Arbeitsplatz in ein fideles Heimstudio – für Aufrüstkosten, die im erschwinglichen Bereich ab 150 Mark liegen. Damit sind Sie in der Lage, die Instrumente der Soundkarte sofort mehrstimmig per Klaviatur abzuspielen, wie mit einem normalen Keyboard. Oder man komponiert gar eigene MIDI-Stücke – im Prinzip wie in einem Mini-Tonstudio. Die Software, mit der man solche Eigenkreationen erstellt, heißt »Sequenzer«. Diese gibt es von Shareware- bis in Profi-Qualität, die auch gestandene Musiker verwenden. Allen Terratec-Keyboards etwa ist ein brauchbarer Vertreter dieser Gattung beigelegt namens »Procyon«, der am Anfang völlig ausreicht, um seinem musikalischen Schaffensdrang gebührend Ausdruck zu verleihen.

Ein Sequenzer funktioniert quasi wie eine Art Mehrspur-Tonband: Mit der Klaviatur spielt man eine Melodie ein, die dann wieder abgespielt werden kann. Die Bedienung ist ebenfalls ähnlich, denn man findet Knöpfe zum Vor- und Zurückspulen und es gibt einen Aufnahme- und einen Wiedergabeknopf. Der Witz ist nun dabei, daß man einen derartig gespeicherten Musik-Schnipsel fast beliebig nachbearbeiten und arrangieren kann. Mit der Maus verändert man Tonhöhe und Lautstärke, löscht Töne, fügt neue hinzu oder ändert das Tempo. Der Sequenzer verwaltet alle Noten in einer Weise, die einer Tonspur (engl. »Track«) ähnelt, welche der wackere Jung-Musiker nach Herzenslust aneinanderreiht, kombiniert und versetzt. Selbst wenn Sie nicht so rhythmus- und harmoniefest sein sollten, daß Sie als Live-Musiker in einer Band auftreten könnten, haben Sie hier also die Möglichkeit, Ihre Werke gemütlich auf der heimatlichen Couch aufzupeppen.

Ein Beispiel: Sie entwerfen erst eine einfache Baß- und Schlagzeuglinie gemütlich mit der Maus und arrangieren diese, bis Ihnen der Rhythmus gefällt. Dann schalten Sie den Sequenzer auf »Aufnahme«, wechseln den Track und spielen tapfer auf dem Keyboard »live« zum Baß eine Melodie ein, wonach Sie wieder daran herumbasteln. Auf diese Weise kommt Track für Track hinzu, bis Sie mit Ihrem selbstkomponierten MIDI-Stück zufrieden sind. Ein nützliches Feature ist hierbei die Funktion »Quantisierung«: Sie versucht, die eingespielten Noten zumindest ungefähr in das vorgegebene Zeitmaß zu biegen, damit es nicht gar so schräg klingt.

Profi-Musiker machen das übrigens mehr oder weniger genauso, bloß spielt da das Tüfteln an den Sounds eine größere Rolle. Mit einem Standard-General-MIDI-Aufsatz

dürfte es Ihnen aber nicht möglich sein, an den Klängen selbst etwas zu verändern. Wenn Sie größere Ambitionen in dieser Richtung haben, kaufen Sie sich eine teurere Karte wie etwa die Soundblaster AWE 32, die Ihnen sogar erlaubt, eigene Samples aufzunehmen und per MIDI wieder abzuspielen.

Eine andere Möglichkeit besteht darin, einen externen GM-Klangerzeuger (»Expander«) anzuschaffen, wie beispielsweise den »TG-300« von Yamaha, der einfach zusätzlich an das MIDI-Kabel der Soundkarte angeschlossen wird. Diese Geräte bieten oftmals eine große Anzahl an hochwertigen Sounds, die Sie in gewissen Grenzen sogar verändern und editieren können. Die Kosten für derartigen Komfort liegen dabei aber fast immer über 1000 Mark. GM-Spiele erklingen dort genauso wie auf internen Wavetable-Aufsätzen, wenn nicht sogar besser. Steht von vornherein fest, daß Sie mit Musik experimentieren wollen, können Sie sich also die interne Erweiterung sparen und sich gleich einen externen Expander zulegen.

Profi-MIDI

In großen Tonstudios kommt man natürlich mit einer derartigen Mini-Verkabelung nicht mehr aus. Hier winden sich meist dicke Stränge von MIDI-Kabeln über den Fußboden, um die Vielzahl der Geräte in allen möglichen Kombination miteinander zu verdrahten. Wenn Sie selber tiefer einsteigen möchten und mit dem Gedanken spielen, beispielsweise Elektro-Pop (à la Michael Cretu) oder Techno-Stücke (à la Sven Väth oder Westbam) in annehmbarer Sound-Qualität zu produzieren, werden Ihnen die 128 GM-Sounds auf keinen Fall ausreichen. Allerdings, MIDI sei Dank, können Sie eine teure Musik-Workstation genauso unkompliziert an den PC hängen und sogar mit derselben Sequenzer-Software bedienen wie eine Billig-Spundkarte. Nur erklingt derselbe Song dann eben in Profiqualität. **(mk)**

MIDI IM PROFIBEREICH

Profi-Musiker machen extensiven Gebrauch von MIDI, wie zum Beispiel der bekannte Musiker Chris Hülsbeck in seinem Studio, der mittlerweile über 50 Computerspiele wie »Turrican« komplett vertont hat.

Er arbeitet bereits seit 1986 mit MIDI und verwendet seitdem als Sequenzer einen Atari ST, ein in Musikerkreisen immer noch sehr beliebter Computer, mit der »Cubase«-Software. Viele seiner Sounds entstehen auf einer Kurzweil K2000 Workstation. Chris hat bereits fünf CDs mit Spiele-Soundtracks veröffentlicht und arbeitet zur Zeit an einem Dancefloor-Projekt namens »Native Vision«, an dem eine Sängerin und ein Rapper beteiligt sind.



TASTENWEISE

Wie kommt der gute Ton in den PC? Wir haben vier MIDI-Keyboards unter die Lupe genommen, mit denen Sie vielleicht den nächsten Top-10-Hit komponieren.



Greatest Hits: Mit preiswerten MIDI-Keyboards verwandeln Sie Ihren PC in ein Tonstudio.

Eigentlich würden ja eine Soundkarte und ein Sequenzer-Programm ausreichen, um mit dem PC Musik zu machen. Aber haben Sie schon einmal probiert, mit der Maus einzelne Töne zu setzen und damit einen Song zu schreiben? Versuchen Sie es erst gar nicht, das hat keinen Sinn! Was Sie brauchen, ist ein MIDI-Keyboard. Wir haben vier verschiedene Modelle der Preisklasse von 150 bis 400 Mark unter die Lupe genommen und getestet, ob Sie damit den nächsten Nummer-1-Hit komponieren können. Zur besseren Orientierung sind die Klaviaturen in die Sparten »Einsteiger«, »Aufsteiger« und »Profis« aufgeteilt, je nach Eignung und Leistung.

Für Einsteiger



Das MIDI Smart von Terratec

Sie haben noch nie Klavier gespielt, keine Ahnung von MIDI und virtuosen Läufen über alle 88 Tasten? Dann kommt das MIDI Smart (ca. 150 Mark) von Terratec für Sie in Frage. Die kleine Klaviatur mit 49 Tasten (entspricht vier Oktaven) bietet das Nötigste, um Eigenkompositionen einzuspielen. Mit dem im Lieferumfang enthaltenen MIDI-Kabel stöpselt man das Mini-Piano an die Soundkarte an (»IN«-Stecker auf »OUT«-Buchse; siehe auch Kasten »Falsch verbunden«), installiert den ebenfalls mitgelieferten Sequenzer »Procyon« von Goldstar und legt los. Als weitere Software liegt die Begleitautomatik »Arranger« von EMC bei, mit der Sie sich zu allen möglichen Stilrichtungen die passende Begleitung vorspielen lassen und dazu fröhlich improvisieren. Neben bekannten Standards sind auch Klassiker wie »Let it be« von den Beatles vordefiniert.

Die 49 Tasten haben Mini-Größe, besitzen also nur etwa 70 Prozent der Größe einer normalen Klaviatur. Anschlagdynamik darf man bei diesem Preis nicht erwarten, dafür sind die Tasten gut und relativ hart gefedert und sprechen sauber an. Wer noch nie Akkorde an einem Klavier gegriffen hat, gewöhnt sich schnell an die kleineren Abstände, Profimusiker haben damit mehr Schwierigkeiten. Das MIDI Smart ist ein reines Eingabegerät für Töne, Sie haben somit keine Möglichkeit, weitere Steuerbefehle per MIDI an den PC zu senden, auch den Anschluß für ein Sustain-Pedal sucht man vergebens. Sie müssen also alle Feinheiten der eingespielten Tracks nachträglich mit der Maus ändern. Trotz dieser Einschränkungen ist das MIDI Smart aufgrund des guten Preis/Leistungsverhältnisses für Einsteiger, die noch nicht recht wissen, ob sie das Musizieren dauerhaft betreiben werden, die richtige Wahl.

Für Aufsteiger



Der MIDI Master von Terratec

TÖNE

Ein wenig Komfort schadet auch Musikern nicht und so wird manchem das MIDI Smart eher zu mickrig erscheinen. Für rund 250 Mark bietet Terratec den MIDI Master an, der mit demselben Lieferumfang wie der Winzling ausgeliefert wird. Zusätzlich besitzt der MIDI Master eingebaute Lautsprecher, die einen ordentlichen Klang liefern und teilweise besser klingen als kleine Boxen, an denen normalerweise die Soundkarte hängt. Ein passendes Anschlußkabel dafür ist aber nicht in der Lieferung enthalten.

Außerdem besitzt diese Klaviatur auf der Rückseite neben dem Lautstärkeregler noch den Anschluß für ein Sustain-Pedal, mit dem Sie einzelne Töne halten können, während neue gespielt werden. Diese Pedale gibt es im Musik-Fachhandel zu kaufen. Auf dem MIDI Master findet man noch diverse Funktionstasten, mit denen über den MIDI-Kanal Informationen an die Soundkarte gesendet werden und dadurch beispielsweise das aktuelle Programm oder die Speicherbank der Instrumente gewechselt wird. Das geht zwar auch mit der Maus und einem Sequenzer, doch ist die andere Methode bequemer und ermöglicht schnelle Wechsel während des Einspielens. Wer das Keyboard nur an der Soundkarte betreibt, wird die Möglichkeit des Umschaltens auf andere Speicherbänke nicht nutzen, doch mit einem MIDI-Expander, der mehrere Bänke enthält, ist das eine nützliche Einrichtung.

Die 49 Tasten sind nicht anschlagdynamisch, lassen sich aber mit mehreren Oktaven belegen. Im Vergleich zu den Konkurrenten haben die Tasten des MIDI Master den kürzesten Weg und sind eher weich gefedert. Das erlaubt schnellere Läufe als beim MIDI Smart, da gerade Einsteiger nicht so leicht hängen bleiben. Wem der kleine Bruder zu spartanisch ist, kommt der MIDI Master mit diversen Verbesserungen entgegen. Gerade der Anschluß für ein Sustain-Pedal und die Belegung mit mehreren Oktaven sind ein klarer Vorteil für alle, die ihre Soundkarte besser ausnutzen wollen.

Für Profis

Zwei Rivalen treffen im Kampf um das bessere Profi-Keyboard aufeinander. Roland schickt das PC-200 MK II (ca. 300 Mark) ins Rennen, Terratec hält mit dem brandneuen MIDI Master Pro (ca. 400 Mark) dagegen, das wie die kleineren Versionen ausgestattet ist. Beide Kontrahenten haben 49 Tasten, die anschlagdynamisch sind und die Größe einer normalen Klaviatur besitzen. Die Tasten des Roland-Keyboards sind schwerer als die des MIDI Master Pro und etwas härter gefedert. Wer welche Tastatur bevorzugt, ist in den meisten Fällen Geschmackssache, denn gut verarbeitet sind beide.

Das PC-200 ist relativ spartanisch ausgestattet. Neben den



Das Roland PC-200 MK II

Buchsen für MIDI-OUT und das Sustain-Pedal findet man noch den Stecker für die Stromversorgung, die außer mit Batterien auch mit einem 9V-Netzteil erfolgt, das im Gegensatz zu den Terratec-Produkten nicht mitgeliefert wird.

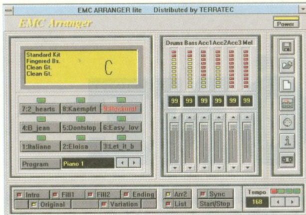
Um das Roland-Keyboard an die Soundkarte anzuschließen, müssen Sie ein spezielles Kabel kaufen, das vom runden MIDI-Stecker auf den 15poligen Anschluß des Joystickports der Soundkarte führt, denn das mitgelieferte DIN-Kabel paßt nicht. Konkurrent MIDI Master Pro macht es Ihnen da einfacher. Auf dem PC-200 findet man neben der Tastatur einen Pitch Bender, mit dem Sie die Tonhöhe der gerade gespielten Taste nach oben und unten verändern dürfen. Mit dem Rädchen kombiniert ist der Regler für die Modulation der Tonhöhe, um einen Vibrato-Effekt zu erzeugen. Diese Kombination hat aber Nachteile, da ein gefühlvolles modulieren kaum möglich ist und das Rad außerdem senkrecht zur gewohnten Position steht – Profis müssen sich erst einmal umgewöhnen.

Für Profis: Die Alternative



Der MIDI Master Pro von Terratec

Beim MIDI Master Pro sind diese Funktionen in getrennten Rädern angebracht, die sinnvoll links neben der Klaviatur plaziert sind und gut funktionieren. Das Modulations-Rad



Die Begleitautomatik »Arranger« liegt den Terratec-Keyboards bei

bleibt außerdem in der gewünschten Stellung, so daß Sie während der Modulation beidhändig weiterspielen können. Das Terratec-Keyboard besitzt außerdem ein LCD-Display, mit dem man in Zusammenhang mit den Funktionstasten viele Möglichkeiten hat. Sie dürfen die Oktaven verändern, die Effekte Hall und Chorus einstellen, das Klang-Panorama ändern sowie Lautstärke, Aftertouch und Anschlagdynamik definieren. Dazu drücken Sie einfach die entsprechende Taste und stellen mit einem Schieberegler den gewünschten Wert ein, der sich im Display ablesen läßt. Mit weiteren Drucktasten wählt man bequem die Instrumente, den MIDI-Kanal oder die Speicherbank.

Konkurrent Roland gibt sich hier nicht so bedienerfreundlich. Sie müssen erst einen kleinen Schalter drücken, dann die entsprechende Taste auf der Klaviatur und schließlich mit dem Schieberegler den gewünschten Wert bestimmen – ohne Display. Wenigstens sind alle Tasten sinnvoll markiert, so daß man sich nach kurzer Zeit damit angefreundet hat.

Fazit: Wer seine Soundkarte richtig ausreizen und vielleicht sogar mal eine professionelle Workstation anspielen will, ist bei beiden Keyboards gut aufgehoben. Der MIDI Master Pro wird komplett mit Netzteil, Software und Kabel ausgeliefert und läßt sich bequemer bedienen.

Das PC-200 MK II von Roland besitzt für viele Musiker die bessere Klaviatur, kommt aber arg spärlich ausgestattet ins Haus. Ein passendes MIDI-Kabel und Software müssen Sie sich auf jeden Fall besorgen. **(fs)**

FALSCH VERBUNDEN

Die gute Nachricht zuerst: Mit der richtigen Soundkarte und dem passenden MIDI-Kabel ist Ihr Keyboard in Sekunden spielbereit. Und jetzt die schlechte: Wie so oft steckt der Teufel im Detail. Denn nicht jedes Kabel und jede Soundkarte »können« miteinander. Sie benötigen in jedem Fall ein MIDI-Kabel, das an einem Ende einen breiten 15-poligen und am anderen Ende den runden fünf-poligen Stecker besitzt. Manche der Kabel haben noch einen weiteren Eingang, an dem Sie den Joystick anschließen können, dessen Platz durch das MIDI-Kabel verloren ging.

Außerdem müssen Sie darauf achten, daß die Soundkarte einen Ausgang nach der Norm MPU-401 besitzt. Die Soundblaster Pro besitzt diesen Anschluß beispielsweise nicht, Sie müssen demnach auf Windows ausweichen, das mit dem entsprechenden Treiber keine Probleme mehr macht. Ob Sie eine Soundkarte mit FM-Musik oder General-MIDI-Sound besitzen, ist dem Keyboard egal, denn der MIDI Mapper sorgt unter Windows dafür, daß die Töne entsprechend ankommen. Sie dürfen auch einen Song mit einer FM-Karte aufnehmen und später über General MIDI abspielen, wobei das Aufnehmen mit einem guten Sound deutlich mehr Spaß macht.

INFORMIERT STATT IRRITIERT

HIGHSCREEN HIGHLIGHTS – das ist nicht einfach eine PC-Zeitschrift, das ist **konkrete PC-Hilfe**. Für **Einsteiger und Fortgeschrittene**, für alle, die durchblicken statt draufzahlen wollen.

Ob Sie einen Highscreen oder einen vergleichbaren PC benutzen — mit HIGHSCREEN HIGHLIGHTS verstehen Sie, was **anwenderorientiert und praxisnah** ist. Z.B. OS/2 Warp – mit unseren 100 Tips. Z.B. StarWriter – durch unseren Software-Kurs. Z.B. wie man ins Internet einsteigt – durch unsere Mailbox-Infos.

HIGHSCREEN HIGHLIGHTS erklärt alles. **Schritt für Schritt**. Mit **Klartext statt Fachchinesisch**. Mit Starthilfen, Tips und Tricks, Praxisanleitung und Know-how. Gleich, ob Sie Ihren Computer **privat oder beruflich nutzen** – gleich ob Sie Videobearbeitung machen möchten oder eine Datenbank aufbauen müssen – **HIGHSCREEN HIGHLIGHTS zeigt Ihnen, wie es geht.**

HIGHSCREEN HIGHLIGHTS.
Und Ihr PC macht, was Sie wollen.

DREI FÜR ZEHN STATT FÜNF VOR ZWÖLF

3 Ausgaben für nur 10,– DM.
Sparen Sie 50%!



Widerrufsrecht: Diese Bestellung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, HIGHSCREEN HIGHLIGHTS, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München oder per FAX: 089/20240215 widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Jetzt statt irgendwann. Coupon ausfüllen, ausschneiden und abschicken an: DMV-Verlag, **HIGHSCREEN HIGHLIGHTS**, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München oder per FAX: 089 - 20240215.

ANFORDERN STATT ABWARTEN.

Ja, ich will HIGHSCREEN HIGHLIGHTS testen. Schicken Sie mir die nächsten 3 Ausgaben von HIGHSCREEN HIGHLIGHTS zum Super-Preis von nur 10,– DM (ca. 50 % Ersparnis). Wenn ich von HIGHSCREEN HIGHLIGHTS nicht vollständig überzeugt bin, teile ich Ihnen dies 10 Tage nach Erhalt des 3. Heftes mit. Ansonsten senden Sie mir HIGHSCREEN HIGHLIGHTS regelmäßig per Post frei Haus – mit 10% Preisvorteil für nur 6,13 DM pro Heft statt 6,80 DM (Einzelverkaufspreis). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Ich weiß, ich kann diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, HIGHSCREEN HIGHLIGHTS, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München oder per FAX: 089/20240215 widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

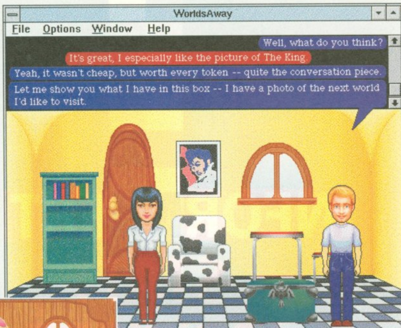
Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Adresse dem Verlag mitzuteilen.
Ich erlaube Ihnen, mir weitere interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (gegebenenfalls streichen).

Telefon

CPP 55

MODEM-KOMMUNE

Wie wär's mit einem Besuch in einer anderen Welt? CompuServe wird ab Juli »WorldsAway« anbieten, eine Kombination aus Online-Chat, Abenteuerspiel und Sozialsimulation.



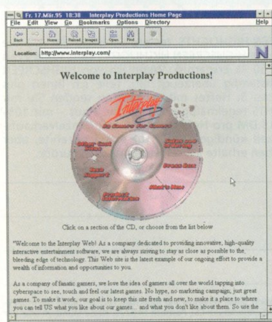
»WorldsAway« startet im Juli auf CompuServe. Die Kombination aus Chat-System und Online-Adventure ist die erste richtige »Cyberspace«-Anwendung.

Daß George Lucas was von Pionieren hält, wissen nicht nur die Kinogänger. In seiner Firma entstand Mitte der achtziger Jahre auch die erste Version von »Habitat«, einer Online-Kommune auf dem C 64. Habitat lief auf dem Großrechner einer Firma, in den man sich mit dem Commodore-Heimcomputer einloggen konnte. Leider starb Habitat in den USA mit dem Untergang des kleinen Brotkastens, wurde aber von Fujitsu in Japan wiederbelebt; allerdings konnte man sich nur mit dem exotischen »FM Towns« in die Cyberwelt einloggen. Doch ab Juli 1995 wird weltweit eine neue Runde eingeläutet. »WorldsAway« heißt das neue Projekt der Habitat-Entwickler. In Zusammenarbeit von Fujitsu und CompuServe wird sich weltweit jeder CIS-Benutzer mit Windows oder Macintosh in die virtuelle Welt einklinken können.



In WorldsAway bestimmt jeder Benutzer selbst, wie er aussieht (man beachte die weibliche Echse); außerdem richten Sie »Ihr« Zimmer in der Cyberwelt selbst ein

WorldsAway läßt sich am ehesten als Online-Realtime-Adventure beschreiben. Die Welt besteht aus bildschirm-großen Räumen, durch die Figuren laufen, ähnlich wie bei »Monkey Island« und anderen Abenteuerspielen. Hinter jeder Figur steckt aber ein Mensch, der gerade in »WorldsAway« eingeloggt ist. Die Menschen unterhalten sich miteinander oder können auch »Objekte« austauschen. In der Welt gibt es ein Gegenstück zu Geld (Tokens), welches Sie beispielsweise benötigen, um Ihr virtuelles Haus einzurichten. Mit Tokens kaufen Sie sich auch Ausrüstung, um eines der Adventures zu lösen, die in der Welt versteckt sind.



Interplay goes Internet: Auf der eigenen Web-Seite gibt es Demos, Tips, Patches und anregende Diskussionen.

Die grafische Gestaltung von WorldsAway ist nur möglich, weil auf dem PC des Benutzers fast alle Grafiken als Bausteine gespeichert sind. Über das Modem werden quasi nur Kommandos übertragen: Bewege diese Person dorthin, male dort eine Sprechblase und hier eine Tür mit Grafik Nummer 17. So ist trotz Grafik in Super-VGA ein flüssiges »Spiel« mit einem 9600-Baud-Modem möglich. Wer sich näher über WorldsAway informieren will, kann mit dem Kommando »GO AWAY« schon jetzt das entsprechende CompuServe-Forum betreten. Bis voraussichtlich Juli kommt aber nur eine Handvoll Beta-Tester in den Genuß des Systems; danach darf dann jeder CompuServe-Kunde in die virtuelle Welt.

Interplay im Internet

Zwei große Spielefirmen sind jetzt mit gut aufgemachten Seiten im World Wide Web von Internet vertreten. Die Microprose-Seite (http://www.microprose.com) ist zwar in manchen Menüs noch »under construction«, doch Infos zu neuen Titeln und Patches sind schon zuhauf vorhanden. Noch schöner ist die Seite von Interplay (http://www.interplay.com) geworden, auf der es unter anderem Spieletips zu »Descent« und brandaktuelle Infos zu anderen Titeln gibt. Weitere Spielefirmen arbeiten ebenfalls an Web-Seiten – wir halten Sie auf dem Laufenden.



Wer über die aktuellsten Spiele-Links im Web informiert sein will, loggt sich weiterhin am besten auf die Games Domain (http://wcl-rs.bham.ac.uk/GamesDomain) ein. Ein letzter Tip: Wer sich für die 3D-Brille »3D-MAX« (siehe CeBIT-Messebericht) interessiert, sollte mit seinem Web-Reader (http://www.ThreeD-MAX.udac.se) anwählen. **(bs)**



PC PLAYER GOES BTX

Kommenden Monat geht es los: PC Player wird im BTX plus-System seine eigenen Seiten eröffnen. In der nächsten Ausgabe finden Sie nicht nur alle Details zu unserem neuen Service, sondern auch einen kostenlosen BTX-Decoder auf dem CD-ROM von PC Player plus.

CALL AND PLAY

Versandtelefon:
02803 - 1359
02803 - 8530
02803 - 719
Fax :
02803 - 8161

Versandtelefon Mo.-Fr. von 9.30 - 18.30 Uhr
Versandanschrift: S. Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

Wichtige Mitteilung !!!

In unserem Ladenlokal DORTMUND-HÖRDE / Fußgängerzone
Hermannstraße 49 / Ecke Hörder Rathausstraße Tel.:0231 - 432763
verkaufen wir ab sofort bis auf Wiederruf zu

Versandpreisen !!

Gilt nur für Ladenlokal DORTMUND.

Ladenlokale Softwarehouse :
46483 Wesel / Dudelpassage/ 0281-25922
47533 Kleve / Gasthausstr. 12/ 02821 - 14483
47608 Geldern / Innenstadt-Glockengasse 13/ 02831 - 87904
61169 Friedberg/Computer Marsch / Kaiserstr.53 / 06031 - 72050

Ladenpreise weichen von Versandpreise ab

PC 3,5 "

Aces of the Deep	DV	79,95
Aces over Europe	DV	69,95
Across the Rhine	DV	x84,95
Aladdin	DA	59,95
Alien Olympics	DV	59,95
Alienbreed 3 - Tower Assault	DA	x54,95
Amored Fist	DV	79,95
Battle Bugs	DV	59,95
Battle Isle 2	DV	79,95
Battledrome	DV	39,95
Big Red Adventure	DV	64,95
Biing	DV	x77,95
Blackhawk	DV	64,95
Bundesl.Manager Hattrik	DV	74,95
Bundesl.Manager - Hattrick Supporter	DV	44,95
Bureau 13	DV	x69,95
Cannon Fodder 2	DA	59,95
Colonization	DV	89,95
Combat Classics 3	DV	69,95
Cyclones	DA	x79,95
Dark Sun 2	DA	79,95
Das Amt	DV	79,95
Das schwarze Auge 2	DV	74,95
Descent	DA	74,95
Der Panzergeneral	DA	69,95
Der Reeder	DV	x74,95
Die Siedler	DV	59,95
Discworld	DV	69,95
Dungeon Master 2	DV	x79,95
Earth Siege	DV	79,95
Elite 3	DV	x79,95
FIFA Soccer	DV	59,95
Fifth Fleet	EV	79,95
Falmingo Tours	DV	59,95
Hokum KA - 50	DA	74,95
Hugo	DV	59,95
Incred.Maschine 2	DV	x67,95
Inferno	DV	x87,95
Jet Strike	DV	54,95
Jungle Strike	EV	x67,95
Klik & Play	DV	79,95
König der Löwen	DA	59,95
Lemminge 3	DA	59,95
Master of Magic	DV	84,95
Mechwarrior 2	DA	i.V.
Menzoberranzan	DA	79,95
Metal Marines	DA	x59,95
Metal Maschines	DV	x59,95
NASCAR Racing	DA	74,95
Navy Strike		i.V.
Psycho Pinball	DA	i.V.
Quest for Glory 4	DV	x79,95
Retribution	DA	69,95
Rüsselsheim	DV	64,95
Sens. World o. Soccer	DV	x59,95
Sensible Golf	DA	x69,95
Shanghai Sammlung	DV	i.V.
Sim City 2000	DV	74,95
Sim Farm	DV	79,95
Simon the Sorcerer 2	DV	x79,95
Space Federation	DA	69,95
Star Trek 2	DV	79,95
Star Wars Bildschirm - schoner	DV	54,95
Stone Racers	DV	64,95
Streetfighter 2 Turbo	DV	x67,95
Super Karts	DA	x87,95
System Shock	DV	74,95
Theme Park	DV	74,95
Tie Fighter	DV	89,95
Tie Fighter Data	DV	37,95
Transport Tycoon	DV	89,95
Transport Tycoon - World Editor	DV	x34,95
Ultima 7	DV	34,95
Warcraft	DA	79,95
X-COM Terror.....	DV	84,95
X -Wing Compilation incl. B-Wing und A-Wing	DV	69,95



Discworld
deutsche Version
CD-ROM 79,95
PC 3,5" 69,95

PC-CDRom

11th Hour	DA	x109,95
1942Pacif.AirWarGold	DA	64,95
Aces of the Deep	DV	77,95

Across the Rhine DV x84,95

Aegis:Guard.o.t.Fleet	DV	87,95
Alien Logic	DA	x79,95
Alone in the Dark 1	DV	39,95
Alone in the Dark 1 + 2	DV	59,95
Alone i. t. Dark 3	DV	79,95
Amored Fist	DV	79,95
Anstoss+World Cup	DV	79,95
Battle Bugs	DV	44,95
Battle Isle 2	DV	74,95
Battle Isle 2 Data	DV	47,95

Biing DV x67,95

Bolo	DA	49,95

STAR WARS DARK FORCES 89,95
CD - ROM Version
deutsche Sprachausgabe
mindest. 8 MB erforderlich

BM. Hattr.Supporter	DV	44,95
Bureau 13	DV	79,95

Bioforge DV 87,95

Chessmast.4000Turbo	EV	69,95
Colonizat.+Civilisat.	DV	89,95
Comanche incl. Data 1 + 2 und 10 Bonusmissionen	DV	59,95
Comand & Conquer	DA	x87,95
Creature Shock	DV	89,95
Cyberia	DV	87,95
Cyclemania	DA	74,95
Dark Sun 2	DA	79,95
Das Amt	DV	84,95
Das schwarze Auge 2	DV	79,95
Dawn Patrol	DV	59,95
Death Gate	EV	i.V.
Descent	DA	74,95

Der Panzergeneral DA 69,95

Der Reeder	DV	x74,95
Die Höhlenwelt Saga	DV	77,95

MASTER OF MAGIC
deutsche Version
CD - ROM oder PC 3,5" Diskette
84,95

PC-CDRom

Dungeon - Master 2 DV x74,95

DXXM 1+2 Utilities	EV	39,95
Discworld	DV	79,95
Dragon Lore	DV	69,95
Dune 2	DV	39,95
Earth Siege	DV	79,95
Ecstatica	DA	79,95
Elite 3	DV	x79,95
FIFA Soccer	DV	67,95
Flamingo Tours	DV	59,95
Flight o.t.Amaz. Queen	DV	x74,95

Gobliins 4
"Woodruff and the Schnibble....."
DV 74,95

Guilty	DV	59,95
Hammer of Gods	DV	74,95

Inferno DV 39,95
Angebot solange Vorrat reicht

Intern. Tennis Open	DV	79,95
Iron Assault	DV	79,95
Jungle Strike	EV	x74,95

Kings Quest 7 DV 79,95

Klik&Play DV 79,95

Larry Collec. 1 - 6	DA	77,95
Last Dynasty	DV	i.V.
Links 386 Pro+2Kurse	EV	69,95
Lode Runner	DV	74,95
Lost Eden	DA	74,95
Lost Eden	DV	x84,95
Magic Carpet	DV	89,95
Magic Carpet Data	DV	x39,95
Master of Magic	DV	84,95
Menzoberranzan	DA	79,95
Mephisto - Schachprogramm	DV	74,95
NASCAR Racing	DA	79,95
NBA Life 95	DA	89,95

PC-CDRom

Navy Strike		i.V.
NHL Hockey 95	DA	74,95

Noctropolis DV 87,95

Novastorm	DV	79,95
Oldtimer	DV	84,95
PGA Golf 486	DA	87,95
Pinball Dreams Deluxe	DA	67,95

Pinball Fantasies Deluxe DA 59,95
8 Tische (davon 4 neu)

Pinball Illusions	DA	i.V.
Pinball Wizard 2000	DA	x69,95
Psycho Pinball	DA	i.V.
Rebel Assault	DV	69,95



NBA Life 95 Basketball 89,95
CD-ROM
deutsche Anleitung

Renegade	DA	x77,95
Retribution	DA	69,95
Rise of the Triad	EV	59,95
Sam & Max	DV	89,95

Sens. World of Soccer DV x64,95

Sim City 2000	DV	79,95
Sim Tower	DV	x79,95
Simon the Sorcerer	DV	79,95
Simon the Sorcerer 2	DV	x79,95
Star Trek 1	DV	59,95
Star Trek - Interactive - Tecnical Manuel	EV	99,95
Star Trek Next Gener.	DV	x94,95
Stonekeep	DA	x87,95
Superkarts	DA	x87,95
Syndicate + Data	DV	89,95
System Shock	DV	79,95

Temptation Sammlung :		89,95
o 7th Guest	DA	
o Hand of Fate	DV	
o Indy Car + Data	DA	
o Lands o. Lore	DV	

Theme Park	DV	69,95
Transport Tycoon	DV	79,95
U.F.O. und Master of Orion/Angebot-solange Vorrat reicht	DV	64,95
Under a Killing Moon	DV	99,95

US Navy Fighter DV 89,95

USS Ticonderoga DA x79,95

Warcraft	DV	74,95
Wacky Wheels	DA	54,95
Wing Comander Teil 1 und 2 - incl. aller Zusatzmissionen und Speechpacks	DA	64,95
Wings of Glory	DV	69,95

Wing - Comander 3 DV 94,95

X-Wing incl. aller Zusatzmissio. und 10 Bonusmissionen	DA	59,95

X - COM
deutsche Version
84,95

Preisreduzierung !

Soundblaster 16 Stereo Value - Edition ohne MPU 401	Neu	189,95
	Alt	199,-
Soundblaster 16 Multi CD - mit MPU 401	Neu	249,95
	Alt	269,-
Soundblaster 16 Multi CD mit MPU 401 und ASP	Neu	299,95
	Alt	329,-
Soundblaster 16 SCSI - 2 mit MPU 401	Neu	299,95
	Alt	319,-
Soundblaster 16 SCSI - 2 mit MPU 401 und ASP	Neu	349,95
	Alt	379,-

Gravis Joystick - Analog Pro	59,95
Gravis Game Pad	39,95

Angebote !

CD Syndicate +Data	DV	34,95
CD SSN 21 Seawolf	DV	34,95
CD Privateer + aller Data´s	DA	34,95
CD Wing Comander 2 - incl. aller Data´s	DA	34,95
CD Strike Comander - incl. aller Data´s	DA	34,95
CD Shadow Caster	DA	34,95
CD Formula One GP	DA	34,95
CD Dog Fight	DA	34,95
CD F117A-Nighthawk	DA	34,95
CD F15 Strike Eagle 3	DA	34,95
CD Pirates Gold	DA	34,95
CD Gunship 2000	DA	34,95
CD Lands of Lore	DV	34,95
CD Hand of Fate/Kyrandia2	DV	34,95
CD 7th Guest	DA	24,95
PC F15 Strike Eagle 3	DA	34,95
PC Gunship 2000	DA	34,95
PC Pirates Gold	DV	34,95

Red Baron EV
Aces over Europe EV
Aces of the Pacific EV
Silent Service 2 EV
CD- ROM je Spiel nur **29,95**
Angebot solange Vorrat reicht !!

Lösungshefte

Indiana Jones 4	19,-
Monkey Island 2	19,-
Sam & Max	19,-
Alone in the Dark - Teil 1 und 2	19,-
Alone i.t. Dark 3	19,-
Kyrandia 3	19,-
Big Red Adventure	19,-
Death Gate	19,-
Ecstatica	19,-
Die Höhlenwelt Saga	19,-
Kings Quest 7	19,-
Lands of Lore	19,-
Might & Magic 5	19
Ultima 8	19,-
Menzoberranzan	19,-
Ravenlooft	19,-
Creature Shock	19,-

Versandkosten : Ab 250 DM Portofrei/Bei Vorkasse 6,90 DM Porto / Nachnahme 9,90 Porto zuzügl. 3,-DM Nachnahmegebühr.
Abkürzungen : DV = Spiel u. Anleitung deutsch / DA = Deutsche Anleitung / EV = voll englisch
X = Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt / i.V. Spiel ist in Vorbereitung.

Für bestellte und annahmeverweigerte Ware brechnen wir 15,-DM pauschal.

Preisliste kostenlos und unverbindlich anfordern!!!



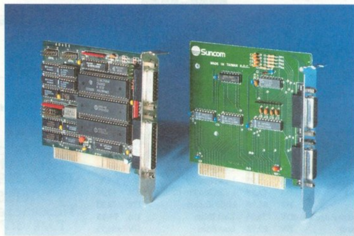
Keine Panik!

THE JOY OF STICK

Schwierigkeiten mit Steuern haben nicht immer was mit dem Finanzamt zu tun. Wenn die Joystick-Steuerung eines Spiels nicht funktioniert, kann das auch an der Hardware liegen.

Der PC ist und bleibt ein Büro-Computer – da ändern auch heiße Spiele und Flugsimulationen nur wenig. Bei der Konstruktion der PC-Hardware wurde auf Spieler keine Rücksicht genommen (sieht man mal von Soundkarten ab). Nur beim Joystick zeigte IBM in den frühen 80er Jahren Weisheit. In Videospielen und Heimcomputern waren damals »digitale Joysticks« üblich. Vier Schalter für die Richtungen links, rechts, oben und unten sagten dem Computer, in welche Richtung der Spieler den Knüppel drückte. Ein weiterer Schalter als Feuerknopf kam ergänzend hinzu. Der »Gameport« des PCs wurde hingegen ganz anders konstruiert. Er arbeitet »analog«; statt Schaltern sorgen veränderbare elektrische Widerstände (Potentiometer) für die Rückmeldung an den Computer. Damit lassen sich wesentlich feinere Werte übertragen. »Ein bißchen links« oder »hart nach unten« sind nur über die analoge Technik differenzierbar.

Die elektrische Schaltung des Gameports ist verblüffend einfach: Ein Kondensator wird über einen Widerstand entladen. Für Nicht-Elektriker vergleichen wir das Ganze mit einem Bierfaß, welches einen Zapfhahn hat. Das Bierfaß (unser Kondensator) wird in der Brauerei aufgeladen. Der Joystick ist der Zapfhahn. Um die Position des Zapfhahns zu bestimmen, schnappen wir uns eine Stoppuhr und schauen in das Faß. Wir messen die Zeit, die benötigt wird, um das Faß zu leeren. Wenn der Hahn weit aufgedreht ist, geht es schneller; tropft das Bier nur aus dem Hahn, geht es wesentlich langsamer.



Egal ob als einzelne Steckkarte oder als Multi-I/O-Board: Ein guter Gameport gehört in jeden Spiele-PC.

Die Messung des Widerstandes wird also durch eine »Uhr« im PC vorgenommen. Dieses simple Verfahren hat im wesentlichen den Vorteil, wahnsinnig preiswert zu sein. Nachteile gibt es aber auch: Die PC-Konstrukteure haben nämlich auf eine Uhr verzichtet und lassen den Prozessor des PCs die ganze Arbeit machen.

Hundertachtundzwanzig, hundertneunundzwanzig...

Um zu prüfen, wie schnell sich der Kondensator lädt, muß der PC zählen. Er lädt den Kondensator auf und wartet auf ein Signal, daß dieser leer ist. Die Zeit dazwischen mißt er am einfachsten durch Zählen. Genauso wie Menschen mit »Einundzwanzig, Zweiundzwanzig...« in etwa Sekundenabstände messen können, zählt der PC auch einfach bis das »Faß leer«-Signal kommt.

Damit erscheint das erste Problem auf der Bildfläche: Da jeder Joystick anders gebaut ist, dauert es je nach Stick unterschiedlich lange, bis das Faß leer ist, auch wenn er in der »neutralen« Mittelposition steht. Deswegen bieten die meisten Spiele eine Joystick-Kalibrier-Routine. Hier wird gemessen, wie schnell der Kondensator entladen wird. Anhand dieser Eckdaten kann der PC jetzt ausrechnen, an welcher Stelle sich der Stick wohl befindet.

Problem Nummer zwei: Jeder PC zählt unterschiedlich schnell. Ein Pentium kommt auf viel höhere Werte als ein 386er. Auch diesem Problem kann man mit einer Kalibrier-Routine zu Beginn des Spiels zu Leibe rücken – einen kleinen Haken gibt es allerdings bei älteren Spielen. Ein sehr schneller PC, beispielsweise ein Pentium, zählt vielleicht so schnell, daß er das Leeren des Faßes gar nicht mitkriegt. Stellen Sie sich vor, sie könnten bis maximal 65536 zählen; danach fangen Sie wieder bei Null an (kann einem 16-Bit-PC durchaus passieren). Statt auf 70.000 (lange Leerzeit) kommen Sie auf einmal auf knapp 5000 (kurze Leerzeit) – die Berechnung der Joystick-Position ist damit natürlich völlig unmöglich geworden.

Die einfache Lösung des Problems: Man schreibt seine Software so um, daß sie entsprechend langsamer zählen oder höhere Zahlen verarbeiten kann. Spieleprogrammierer machen das eigentlich seit einigen Jahren; praktisch jedes aktuelle Spiel schleicht sich so um das Problem

herum. Es gibt aber auch eine zweite Möglichkeit.

Der regelbare Joystickport

Stellen Sie sich vor, sie hätten für Ihr Bierfaß nicht nur einen, sondern eine ganze Reihe von Zapfhähnen. Wenn ein sehr schneller Zähler vorbeikommt (der auch nicht sehr weit zählen kann) nehmen Sie einfach einen sehr großen Zapfhahn; dann leert sich das Faß schneller und das Problem ist ebenfalls beseitigt.

Auf dem PC gibt es solche Hähne in Form von regelbaren Joystickports, auf neudeutsch auch »speed compensating« (Geschwindigkeit ausgleichend) genannt. Auf diesen Ports kann man per Software oder manchmal auch per Hardware (Drehregler) einstellen, wie schnell sich der Kondensator im Durchschnitt leeren soll. Meistens wird mit etwas irreführenden Bezeichnungen wie »bis 80 MHz« geworben; das ist allerdings Unfug, da nicht die MHz sondern nur die Prozessorleistung entscheidend ist. Ein Pentium mit 60 MHz ist schließlich schneller als ein 486er mit 60 MHz wäre.

Im Regelfall brauchen Sie für moderne Software einen solchen regelbaren Port **nicht**. Schließlich kann die Kalibrations-Routine der Spiele in den meisten Fällen auch einen langsamen Port verarbeiten. Sinnlos ist er aber auch nicht, denn mit einem solchen Port können Sie die Genauigkeit der Steuerung von Spielen und manchmal sogar die Geschwindigkeit der Programme selbst erhöhen. Wenn ein Spiel so aufgebaut ist, daß es während des Zählens auf den Joystick wartet, dann kann das auf einem schnellen PC bis zu zehn Prozent der Rechnerzeit lahmlegen. Diese zehn Prozent lassen sich durch einen regelbaren Port fast komplett wieder hereinholen, denn wenn der Port insgesamt schneller reagiert, muß die Software auch nicht so lange zählen (und warten).

Umgekehrt kann es so sein, daß die Software nur sporadisch auf den Port guckt; wenn sich der Kondensator aber zu schnell entleert, verpaßt das Spiel den genauen Zeitpunkt, an dem es mit dem Zählen aufhören sollte. Wenn hier der Port etwas langsamer wäre, könnte das Spiel wesentlich präziser die Joystickposition bestimmen, ließe sich also besser steuern.

Haben Sie mit keinem Ihrer Spiele Steuer-Probleme, können Sie getrost auf eine solche Karte verzichten. Wenn Ihnen aber eine präzise Steuerung auch bei älteren Spielen am Herzen liegt, kaufen Sie sich eine dieser Karten. Bis zu wieviel MHz sie angeblich »kompatibel« ist, kann ihnen egal sein: Im schlimmsten Fall stellen Sie die Karte auf die schnellstmögliche Einstellung. Damit ist sie in jedem Fall präziser und besser an Ihren PC angepaßt als ein nicht geregelter Port.

Solo für Zwei

Sehr viel Verwirrung stiften Spiele, die mit zwei Joysticks gleichzeitig gesteuert werden können oder Sticks, die mehr als zwei Feuerknöpfe und vielleicht noch eine Schubregelung enthalten.



Ein voll PC-kompatibler Joystickport ist grundsätzlich für zwei Joysticks gleichzeitig geeignet. Jeder Joystick darf dabei zwei Achsen (rauf/runter und links/rechts) sowie zwei Feuerknöpfe haben. Um Stecker zu sparen ist aber nur ein Anschluß vorgesehen. An dieser Buchse liegen die Signale für beide Joysticks an. Wenn Sie also zwei Joysticks anschließen wollen, brauchen Sie einen Adapter, ein sogenanntes Y-Kabel. Dieses legt die Signale für Joystick Nummer Zwei auf einen eigenen Stecker. Es gibt auch Gameport-Karten, die der Einfachheit halber zwei separate Joystick-Buchsen mit vor-entwirrten Signalen bieten; damit sparen Sie sich zwar das Y-Kabel, aber mit Spezialjoysticks kann es hier Ärger geben.

Diese Spezialjoysticks, machen es sich zu Nutze, daß an einem Stecker die Signale beider Sticks anliegen. Dazu gehören beispielsweise alle Sticks mit vier Feuerknöpfen. Knopf 3 und 4 sind in Wirklichkeit die Knöpfe 1 und 2 des zweiten Joysticks. Wenn Sie einen solchen Joystick über ein Y-Kabel anschließen, sind die Knöpfe 3 und 4 also auf einmal »tot«.

Ebenso ist die Schubregelung mancher Joysticks keine eigene Funktion, sondern lediglich die »rauf/runter«-Achse des Sticks Nummer Zwei. Auch hier gilt: Wurde erst einmal ein Y-Kabel angeschlossen, ist keine Schubregelung mehr möglich. Besonders komplexe Sticks legen die Ruderbewegungen dann noch auf die »links/rechts«-Achse des Joysticks 2.



Spezialsticks wie der »Phoenix« von Gravis sind auf einen vollständig belegten Gameport mit allen vier Achsen und vier Feuerknöpfen angewiesen.

Wieder einen anderen Weg ist man bei »Thrustmaster« gegangen, als man dort die Joysticks mit »Coolie-Hat« entwickelte. Dieser Mini-Stick im Stick ist gar kein eigener Joystick, sondern wird nur auf die »rauf/runter«-Achse des Joysticks 2 abgebildet. Je nach Position des Hats wird ein anderer Widerstandswert eingestellt. Bei so mancher Simulation ändert dieser Mini-Stick also unfreiwillig den Schub.

Beim Flightstick Pro von CH Products ist der Coolie-Hat anders verdrahtet; dort wird bei Betätigung dieses Mini-Sticks eine Kombination aus Feuerknöpfen an den PC gemeldet; deswegen haben Spiele für Thrustmaster und Flightstick Pro immer eigene Menüpunkte (wenn überhaupt).

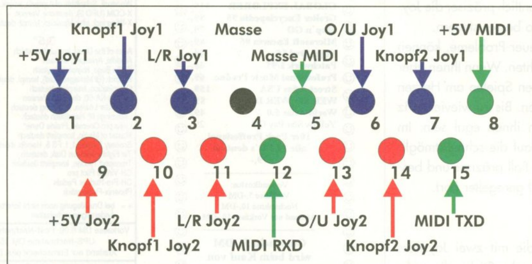
Unvorhersehbare Probleme

Kein Y-Kabel in Sicht, kein zweiter Joystick in der Nähe – trotzdem funktioniert an Stick 1 die Schubregelung nicht? Das kann passieren, wenn ein übereifriger Steckkarten-Produzent auf Ihrem PC besonders sparsam sein wollte. Einige »Multi I/O«-Karten, auf denen serielle und parallele Schnittstellen mit Festplatten-Interface und Gameport kombiniert werden, unterstützen nämlich nur einen Joystick. Die Signale für den zweiten Stick werden einfach nicht ausgewertet. Ist Ihnen eine solche Karte untergejubelt worden, hilft nur ein Radikalaustausch – sofern Sie keine Soundkarte mit eigenem Joystickport besitzen. Haben Sie eine spezielle Gameport-Karte mit zwei Joystick-Steckern gekauft, hat der Hersteller die beiden Stecker zu gründlich entwirrt; hier hilft auch nur ein Auswechseln der Karte, wenn die Spezialfunktionen versagen.

Bei Soundkarten gibt es meistens ein anderes Problem. Die bleiben in Einzelfällen auf einmal stumm, wenn Sie einen Joystick mit mehr als zwei Knöpfen in die Schnittstelle stecken. Der Grund ist wieder mal die Sparsamkeit: Soundkartenhersteller Creative Labs entwickelte einen Trick, wie man auf dem Joystick-Stecker auch die MIDI-Signale unterbringen kann. Mit einem Adapterkabel zwischen Stick und Stecker lassen sich dann auch MIDI-Keyboards an den PC anschließen. Leider kommen einige komplexe Joysticks den MIDI-Strömen in die Quere; die Soundkarte macht keinen Piep mehr. Hier hilft nur das Kaufen des entsprechenden Adapter-Kabels. Ein »MIDI-Kabel für Soundblaster« kostet im Fachhandel zwischen 50 und 100 Mark.

Wenn nach dem Ein-, Um- oder Ausbau gar nichts geht, sollten Sie in jedem Fall überprüfen, ob nicht aus Versehen zwei Gameports in Ihrem PC aktiv sind. Genauso wie Sie auch nicht zwei Bierfäßer an die selbe Stelle stellen und gleichzeitig ablesen können, sind zwei Ports in einem PC ein Garant für Abstürze und Fehlmessungen. Einer muß raus!

Zu guter Letzt: Wenn mitten im Spiel auf einmal das Geschehen stehen bleibt und alles wie ein Absturz aussieht, sollten Sie nicht gleich die Reset-Taste drücken. Vielleicht ist nur im Eifer des Gefechts der Joystick aus der Buchse gerutscht. Der PC ist dann weiterhin aktiv; leider zählt er gerade nur bis ins Unendliche, weil der Kondensator ohne angesteckten Joystick nicht entladen werden kann. **(bs)**



Auf einem Stecker liegen die Daten für zwei Joysticks und ein MIDI-Interface. Manche Spezialjoysticks schließen Pin 12 kurz – dann ertönen in einem Spiel auf einmal keine MIDI-Klänge mehr. Abhilfe schafft ein MIDI-Adapter-Kabel, das zwischen Joystick und Gameport gesteckt wird.

MicroFun

Unterhaltungsoft- und hardware

Creative Labs

Sound Blaster 16 Value Edition	172,95
Sound Blaster 16 Pro	235,95
Sound Blaster 16 Multi CD	235,95
Sound Blaster 16 Pro ASP	295,95
Sound Blaster 16 Multi CD ASP	285,95
Sound Blaster AWE32 Value Edition	355,95
Sound Blaster AWE 32	453,95
Wave Blaster II	257,95
3DO Blaster	632,95

Gravis

Game Pad	39,95
Gravis Analog Pro	61,95
Joystick schwarz	46,95
Mouse Stick	170,95
Phoenix Joystick	199,95
Ultrasound MAX	379,95

CH-Products

Flightstick	85,95
Flightstick Pro	158,95
Mach I Plus	39,95
Pro Pedals	175,95
Virtual Pilot Pro	179,95

Toshiba

XM 3501 B	SCSI-2 CD-ROM Quadra Speed intern	555,00
XM 3601 B	SCSI-2 CD-ROM 4,4 Speed intern	575,00

Intel

Intel Batman/PCI Board incl. Pentium 60Mhz	859,95
Intel Batman/PCI Board incl. Pentium 66Mhz	896,95
Intel Plato/PCI Board incl. Pentium 75Mhz	1048,95
Intel Plato/PCI Board incl. Pentium 90Mhz	1440,95
Intel Plato/PCI Board incl. Pentium 100Mhz	1731,95
Overdrive 486DX2/66Mhz	328,00
Overdrive 486DX4/75Mhz	399,00
Overdrive 486DX4/100Mhz	530,00
Overdrive Pentium 63Mhz	669,00

Quaterdeck

Game Runner	115,00
QEMM 7.5	208,95

MPEG-Board

Orchid Kelvin MPEG 1MB	499,95
Orchid Kelvin MPEG 2MB	615,20
Creative VideoBlaster MP400	695,20

Orchid

GameWave 32	218,95
SoundWave 32 Pro mit A/WS	428,95
SoundWave 32 Plus	358,95
SoundWave 32 Plus SCSI	398,95
SoundWave 32 Pro A/WS SCSI	478,95
Sound Drive 16 EZ	187,95
Wave Booster 4fx	385,95
Wave Booster 4	289,95
Wave Booster 2	189,95
Upgrade Sound ROM	82,95

Hercules

Stingray Pro	1MB	PCI oder VLB	175,95
Power Dynamite	2MB	PCI oder VLB	335,95

Bestellung: Mo-Fr 10.00-12.00 14.00-18.00
Samstag 10.00-12.30

Versandkosten: Nachnahme 10,00 DM
Vorauskasse 7,50 DM
Ausland 20,00 DM

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten

Telefon: 08131/5 51 28
Telefax: 08131/5 52 18
BTX: Microfun#

Versand: Heimgartenstraße 40 85221 Dachau

Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

IBM/PC

Aces of the Deep	DV	85.00
Across the Rhine	DV	85.00
Aladdin	DA	59.00
Armored Fist	DV	89.00
Atari 2600 Action Pack	DV	59.00
Aufstand der Dinge (Dadd)	DV	49.00
B.C. Racer (Stone Racers)	DV	66.00
Battle Bugs	DV	64.00
Battle Isle 2	DV	79.00
Battledrome	DV	44.00
Baulöwe	DV	79.00
Bazooka Sue	DV	79.00
Big Red Adventure	DV	69.00
Bloodnet	DA	64.00
Break Thru	DA	49.00
Bundesliga Manager 3	DV	79.00
Bureau 13	DA	79.00
Cannon Fodder 2	DA	59.00
Caribbean Disaster	DV	79.00
Colonization	DV	88.00
CyClones	DA	75.00
Dark Sun 2	DA	79.00
Das schwarze Auge 2	DV	79.00
Das schwarze Auge 2 Speech	DV	34.00
Death or Glory	DV	79.00
Descent	**DA**	**79.00**
Discworld	DV	79.00
Doom 2 Episode	EV	25.00
Dungeon Master 2	DV	95.00
Earth Siege	DV	85.00
Earth Siege Datadisk	DV	55.00
Elite 2	DA	39.00
Elite 3 (1st Encounters)	**DA**	**79.00**
FST D Lux	DA	85.00
Fifa Soccer	DV	69.00
Flamingo Tours	DV	69.00
Flight Simulator 5.0	DV	129.00
Flight of the Amazon Queen	DV	74.00
Grand Prix	DA	39.00
Gunship 2000	DA	39.00
HUGO!	DV	69.00
Hattrick!	DV	79.00
Hokum KA-50	DV	69.00
Indiana Jones 4	DV	49.00
Kick Off 3	DV	49.00
Kingdoms of Germany	DV	64.00
Klick and Play	DV	89.00
Larry 1 (VGA)	EV	78.00
Legionen (Dos)	DV	59.00
Legionen (Win)	DV	59.00
Lemmings 3	DV	64.00
Lion King	DV	64.00
Lollypop	DV	79.00
Lords of Midnight	DV	79.00
Master of Magic	**DV**	**89.00**
Menzoberranzan	DA	79.00
Metal Marines (Win)	**DV**	**59.00**
Monkey Island 2	DV	49.00
NFL 95 (win)	DA	59.00
Nascar Racing	DA	75.00
Outpost	**DV**	**67.00**
Panzergeneral	**DA**	**74.00**
Pinball Fantasies	DA	59.00
Pirates Gold	DV	39.00
Pizza Connection	DV	79.00
Powerslide	DV	79.00
Quarantine	**DA**	**59.00**
Quater Pole	DV	69.00
Railroad Tycoon Deluxe	**DA**	**39.00**
Railway Challenge	DV	65.00
Retribution	DA	69.00
SSN-21 Seawolf	DV	75.00
Sam & Max	DV	89.00
Sensible Golf	DV	65.00
Sensible World o. Soccer	DV	59.00
Shadowlands	DA	58.00
Siedler	DV	79.00
Sim City 2000 (Win)	EV	89.00
Sim City 2000	DV	85.00
Sim City 2000 URK	DV	44.00
Sim Classics	DA	69.00
Sim Tower (Win)	**DV**	**79.00**
Spelunx	EV	69.00
St. Thomas	DV	89.00
Star Crusader Speech & Data	DV	29.00
Star Crusader	DV	49.00
Star Crusader + Speech&Data	**DV**	**59.00**
Starlord	DA	49.00
Subwar 2050	DA	88.00
Subwar 2050 & Data	DV	59.00
Supercarts	**DA**	**89.00**
System Shock	DV	74.00
Theme Park	DV	74.00
Tie Fighter	DV	89.00
Tie Fighter Defender of Empire	DV	39.00
Transport Tycoon	DV	88.00
Transport Tycoon World Editor	DV	39.00
Turrican 2	DA	72.00
Unnatural Selection	DV	69.00
Virtuoso	DV	69.00
WWF 2 European Rampage	DV	25.00
Warcraft	DA	79.00
X-Com: Terror from the Deep	DV	89.00
Yserbius	EV	66.00
Zorro	DA	59.00

IBM/PC-Zubehör

3-Do Blaster incl. 2 Spiele	DA	799.00
Action Replay Pro PC	dt	149.00
Aerospace Aktivboxen SV-720	DV	74.00
Commander Joystick SV-207	DV	45.00
Gravis Analog Pro	DV	69.00
Gravis Gamepad		**44.00**
Gravis Joystick schwarz		54.00
High Speed Gamecard SV-211	DV	36.00
Optix Joystick SV-205	DV	69.00
Optix Trackstick SV-208	DV	89.00
Path Finder Maus SV-715	DV	36.00
Raider Joystick SV-206	DV	32.00
Top Star Joystick SV-227	DV	36.00
Trackstick Joystick SV-204	DV	64.00

IBM CD-ROM

11th Hour	**DA**	**94.00**
1942 Pacific Air War Gold	DA	69.00
3D Atlas (Win)	**EV**	**119.00**
7th Guest	**DA**	**29.00**
Aces of the Deep	DV	84.00
Alone in the Dark 3	**DV**	**84.00**
Alone in the Dark 1 & 2	DV	65.00
Armored Fist	DV	89.00
Armoured Assasin	DA	89.00
Atari 2600 Action Pack	DV	64.00
BMH Supporter	DV	49.00
Battle Bugs	DV	79.00
Battle Isle 2	DV	79.00
Battle Isle 2 & Data 1	DV	119.00
Battle Isle 2 Data 1	DV	49.00
Big Red Adventure	DV	79.00
Bioforge	**DV**	**89.00**
Bitmaps Compilation	DV	69.00
Bloodnet	DA	69.00
Bolo (Breakout)+4 Audio Tracks	DA	49.00
Bureau 13	**DA**	**79.00**
Burntime	DV	39.00
Central Intelligenc	DA	79.00
Cerbus	DA	79.00
Chaos Control	DV	99.00
Colonization & Civilisation	DV	89.00
Comanche & Mission 1+2	DV	59.00
Command & Conquer	DV	94.00
Commander Blood	DV	79.00
Conspiracy	**DV**	**29.00**
Corridor 7	DA	39.00
Creature Shock	DV	89.00
CyClones	DA	75.00
Cyberia	DA	79.00
Cybermage (PSI Master)	DV	89.00
Cyberwar	DA	99.00
Dark Forces	**DV**	**94.00**
Dark Sun 2	DA	79.00
Das Amt	DV	99.00
Das Schwarze Auge 2	DV	79.00
Descent	**DA**	**85.00**
Desert Strike	EV	69.00
Digital Dreamware	DV	44.00
Discworld	DV	89.00
Dragon Lore	DV	74.00
Dragon's Lair 1	DV	79.00
Dream Web	DV	79.00
Dungeon Master 2	DV	95.00
Earth Siege	DV	85.00
Earth Siege Datadisk	DV	59.00
Ecstatica	DA	89.00
Elite 3 (1st Encounters)	**DA**	**79.00**
F-14 Fleet Defender Gold	DA	89.00
FPS: Football Pro 95	EV	79.00
FST D Lux	DA	85.00
Fifa Soccer	DV	69.00
Flamingo Tours	DV	69.00
Flight of the Amazon Queen	DV	84.00
Gone Fishing	EV	89.00
Guilty	DA	64.00
Hammer of Gods	DV	79.00
Hand of Fate-Kyrandia 2	DV	39.00
Hattrick!	DV	89.00
Hell	**DV**	**79.00**
Horde	DA	85.00
Höhlenwelt Saga	DV	84.00
Incredible Machine 2	DV	69.00
Inferno	DV	69.00
International Tennis Open	DA	79.00
Iron Assault	DA	84.00
Jorune: Alien Logic	DA	79.00
Journeyman Project	DV	39.00
Joy of Sex	DV	74.00
Kawasaki Super Bikes	DA	79.00
Kings Quest 7 kompl.dt.	**DV**	**89.00**
Kings Quest 7	EV	79.00
Kyrandia 3	**DV**	**79.00**
Lands of Lore	**DV**	**39.00**
Larry Collection	**DA**	**85.00**
Lemmings 3	DA	69.00
Links 386 Pro (Banff + Belfry)	DA	69.00
Little Big Adventure	DV	89.00
Lords of Midnight	DV	79.00
Lost Eden	DV	79.00
Mad News	DV	89.00
Magic Carpet Data	**DV**	**45.00**
Magic Carpet	DV	89.00
Marco Polo	DV	79.00
Master of Magic	DV	89.00
Master of Orion + Ufo	DA	69.00
Menzoberranzan	DA	79.00
Mephisto Genius 2.0	DV	89.00
Monkey Island 2	DV	39.00
Monty Python's - Waste of Time	EV	84.00
Myst	DA	89.00
Mystic Midway	DV	44.00
NBA Live 95	**DA**	**89.00**
NHL Hockey 95	DA	79.00
Nascar Racing	DA	79.00
Noctropolis	**DV**	**89.00**
One Tribe	DV	119.00
PGA Tour Golf (SVGA)	DA	89.00
Panzergeneral	DA	74.00
Pirates Gold	DV	39.00
Populous 2 & Powermonger	DA	29.00
Powerslide	DA	79.00
Privateer & Strike Commander	DA	85.00
Privateer Classic	**DA**	**29.00**
Prototype	DV	79.00
Quarantine	DA	69.00
Quest for Glory 4	DA	79.00
Quest for Knowledge	DA	39.00
Rebel Assault	DV	88.00
SSN-21 Seawolf	DV	79.00
SSN-21 Seawolf Classic	**DV**	**29.00**
Sensible World o. Soccer	DV	65.00
Shadow Caster Classic	DA	29.00
Shanghai Great Moments	DV	95.00
Sim City 2000 Deluxe	DV	119.00
Sim City 2000 Deluxe (win)	DV	119.00
Sim Tower (win)	DV	89.00
Space Pirates	EV	69.00
Star Crusader	DV	74.00
Star Crusader Data Disk	DV	24.00
Star Crusader incl. Data	**DV**	**89.00**
Star Trek: Next Generation	DV	89.00
Strike Commander Classic	DA	29.00
Super Streetfighter 2 Turbo	DA	79.00
Supercarts	**DA**	**95.00**
Syndicate Plus Classic	**DV**	**29.00**
System Shock Enh.	DV	84.00
Tacops (win)	DA	79.00
Tank Commander	DA	79.00
Temptation (Sampler)	DA	99.00
Theme Park	DV	79.00
Transport Tycoon	DV	89.00
Turrican 2	DA	65.00
US Navy Fighters	**DV**	**89.00**
USS Ticonderoga	**DV**	**79.00**
Vid Grid	DV	55.00
Virtuoso	DV	69.00
Wacky Wheels	DA	59.00
Warcraft	DA	79.00
Whale's Voyage 2	DV	79.00
Wing Commander 2 Classic	DA	29.00
Wing Commander 1 & 2 Deluxe	DA	79.00
Wing Commander 3	**DV**	**99.00**
Wing Commander Armada	DA	79.00
Wing Commander Armada (Win)	DA	69.00
Wings of Glory Enh.	DV	79.00
Woodruff (Goblins 4)	DV	79.00
World Soccer Enzyklopedie	DV	85.00
X-Com: Terror from the Deep	DV	89.00
X-Wing + Alle Missionen	DA	69.00
Zephyr	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

Philips-CDI

7th Guest	DV	104.00
Beverly Hills Cop 2	DV	39.00
Der Prinz aus Zamunda	DV	39.00
Die Glücksritter	DV	39.00
Die nackte Kanone 2 1/2	DV	39.00
Ein Fisch namens Wanda	DV	39.00
Ein unmoralisches Angebot	DV	39.00
Ghost (Film)	DV	39.00
Top Gun (Film)	DV	39.00
Zelda-Zauberstab von Gamelon	DV	89.00

CDI-Zubehör

CDI Gamepad	dt	54.00
Philips CDI 550 Player	DV	999.00

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1 DM = 8 ÖS.

Versand für **Österreich**, Fa. GAMEBUSTERS, Ganshofstr. 8, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/84 84 11
Versand für **Deutschland**, Fa. Playcom, Leibnitzstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300
Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 27 87

- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich. • Kostenlose Gesamtpreisliste.
- Wir verkaufen auch: Amiga, S.NES, Mega Drive, Game Gear und Atari Jaguar Spiele.

Versandkosten per Post DM 7,–/ÖS 50,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,–/ÖS 2000,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.

Lierferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Versand Österreich: Fa. GAMEBUSTERS, Tel. A-06 62/84 84 11
Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

PC-Erotik pur!

Jetzt zum bestellen!



PC-Erotics bringt die beste Soft- und Hardware im Überblick. PC-Erotics zeigt Ihnen wo, was und wie Sie auf diesem heißen Markt das Beste bekommen: Welche Technik Sie brauchen, um die schönsten Bilder in voller Schärfe auf den Bildschirm zu bekommen. Was Sie in Btx und Mailboxen erwartet, welche Spiele reizvoll sind- ganz einfach alles, wie Ihr PC mal ohne Zahlen auskommt. Also: PC-Erotics ganz schnell besorgen, PC anmachen und voll ... genießen!

☐ Ja, ich freue mich auf mehr Genuß am PC. Bitte schicken Sie mir PC erotics mit CD-ROM frei Haus zum Preis von DM 19,80. Die Versandkosten trägt der Verlag.

Name

Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

CPP 55

☐ **Bitte keine Vorauszahlung, Rechnung abwarten!**
Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen)

Meine Telefon-Nr.:

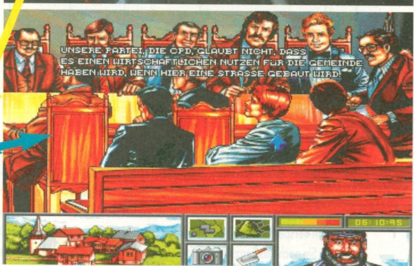
Schicken Sie den ausgefüllten Coupon an den: DMV-Verlag, PC erotics CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München per Post oder per Fax: 20 24 02 15

PC PLAYER

PC PLAYER







TIPS & TRICKS

ab Seite

Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit!
Unsere Anschrift lautet: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing

BEACHTEN SIE DABEI JEDOCH FOLGENDES:

- **Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt's natürlich Geld. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem Anschreiben neben Ihrem Absender auch die Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht gleichzeitig anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.**
- **Längere Textbeiträge sollten als Files auf Diskette eingeschickt werden (»Word«- oder ASCII-Format). Karten oder Bilder nehmen wir gerne als Bilddateien entgegen (GIF-, PCX-, BMP- oder LBM-Format). Bitte auch bei Disketteneinsendungen ein kurzes Anschreiben beifügen, aus dem hervorgeht, welche Beiträge sich auf der Diskette befinden.**
- **Wir können Ihnen aus Zeitgründen leider keine individuellen Spieletips geben – weder fernmündlich noch schriftlich.**

TIPS & TRICKS

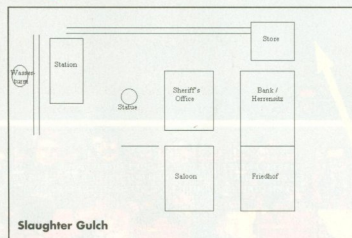
KOMPLETTLÖSUNG »ALONE IN THE DARK 3«

ZOFF MIT ZOMBIES

Sie haben Probleme mit den Wildwest-Spukgestalten aus »Alone in the Dark 3«? Wir verraten Ihnen, wie Detektiv Carnby seine Emily befreien kann.

Allen Zombies zum Trotz hat sich unser Leser Robert Baumgartner aus Bad Vöslau in Österreich durch »Alone in the Dark 3« gewühlt. Seine Komplettlösung und die Karten wollen wir Ihnen nicht vorenthalten.

Ankunft in Slaughter Gulch



Zunächst geht Carnby über die Brücke, die als Willkommensgruß gesprengt wird. Anschließend versucht er sein Glück im Saloon, denn die Elwood-Brüder auf der Straße sind unbezwingbar und alle anderen Türen versperrt. Bevor Sie den Saloon betreten, nehmen Sie noch das Benzinfaß vor dem Saloon mit. Im Saloon sammelt Carnby den Ölkanister, die Zündhölzer, eine Rassel und den Schlüssel auf (mit »Suchen« den Schlüssel/die Rassel nehmen und wenn nötig länger auf »Space« bleiben; außerdem muß man oft haargenau am richtigen Platz nachsehen, um etwas zu finden).

Den Inhalt des Benzinfasses leert man in den Filmprojektor, um sich die Aufnahmen der Hill Century Crew anzusehen – insbesondere den Tod von Billy Silver. Geht man hinter die Theke, wird man von oben beschossen. Verstecken Sie sich am besten, bis der Schütze wieder verschwindet.

Mit dem Verschieben-Befehl dreht man dem Büffelkopf das linke Horn nach unten, dadurch öffnet sich eine Falltür. Ein Feind kommt zum Vorschein, der im Nahkampf oder mit der Waffe eliminiert wird – die Munition geht selten aus. Der Zombie hinterläßt eine goldene Kugel (für eine Winchester) und ein Karo-As (Der zweite Teil und One-Eyed-Jack lassen grüßen!). Bevor man sich nun in den Keller wagt, sollte man rechts vom Büffelkopf suchen: Sie finden etwas Spiritus, eine normale und eine Feldflasche.

Die leere Flasche werfen Sie kurzerhand an eine Wand, worauf sie zerbricht und ein Jeton herausfällt. Den Jeton wirft man ins Klavier, um so den ersten Teil der Hintergrundstory zu erfahren.

Auf dem Weg in den Keller entdecken Sie eine Lampe, deren Behälter Sie mit Öl füllen und dann mittels Streichholz die Lampe anzünden.

Im Keller sieht man sich ein Wandgekritzel an, durch dessen Information man später einem Gefangenen eine Flasche hinstellen kann. Den Stock nehmen Sie auf jeden Fall mit.

Öffnen Sie die hinterste Faßtür, dann geht auch Tür 2 auf (Tür 2 nicht öffnen, sonst stirbt man sofort durch den Drachen!). Den Drachen ignorieren Sie, aber die Schlangen locken Sie mit der Rassel heraus. Ist das getan, steigt man ins Faß, klettert dort die Leiter hinauf und gelangt so ins Nachbarhaus, das Sheriff's Office.

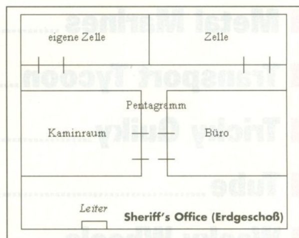
Sheriff's Office

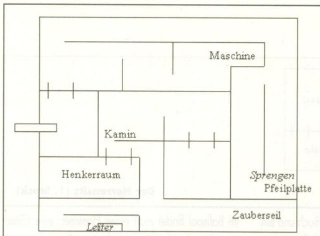
Leider landet man in einer Zelle und muß schnell arbeiten, denn von unten kommen andauernd Ghoule nach, die Carnby belästigen. Unter der Pritsche findet sich mit Suchen ein Stein, dann benutzt man durch die Tür den Stock und schon ist der Gefängnisschlüssel im Besitz des Detektivs. Öffnen Sie das Kittchen und laufen Sie zunächst in die Nachbarzelle. Dort stellt man dem Zombie den Spiritus hin und nach dessen Tod erhält man eine Feldflasche. Den Stein werfen Sie an die Wand und finden ein altes Indianderamulett, durch dessen Besitz Sie gegen das Pentagramm gefeit sind. So kann Carnby in das Sheriff-Büro gehen und drei Steckbriefe von zukünftigen Feinden lesen (besonders wichtig ist die Information mit der goldenen Kugel).

Mit dem Schlüssel schließt er den Waffenkasten auf und nimmt mit dem Suchen-Befehl die Winchester. Unter dem Schreibtisch stöbern Sie noch Winchester-Patronen und einen Sheriffstern auf. Im Kaminraum kann man die Kamintür öffnen, nur muß man dann gegen einen Zombie kämpfen und hat nichts davon, außer daß Carnby vom Dach durch den Kamin wieder nach unten kann. Dort müssen Sie allerdings wieder drei Zombies bekämpfen, was Ihnen außer Ärger nichts einbringt.

Im großen Raum angelangt, schiebt man schnell den Kasten vor die Tür, bevor einer der Gebrüder Elwood die Tür einbricht. Im Kasten finden Sie noch eine Schrotflinte. Über die Strickleiter geht's nun weiter aufs Dach, wo man die Peitsche und dann das Zauberseil nimmt (Sie müssen schnell sein!). Weiter stecken Sie noch die Eisenplatte (Rüstungsschutz), den Patronengurt und die Gatling sowie die Feldflasche ein. Die Gatling-Gun ist eine gute Waffe, nur leider hat sie später Ladehemmung.

Den »Lone Miner« oben erledigt man mit der goldenen Winchesterkugel; er hinterläßt einen Sack Skorpione. In diesem Raum ist auch, wenn man genau sucht, einen Sack Goldstücke zu finden, mit denen man die Schrotflinte füllen kann, um den »Lone Miner« zu eliminieren. Im hinteren Raum, wo sich die Gatling befand, liegt auch eine kurze Zündschnur. Die einzige geschlossene Tür läßt sich ganz schlau öffnen. Man schießt einfach drauf (der Weihnachtsmann klopft...) und wenn man nun reingeht, öffnet sich die Tür. Drinnen ist der Henkerraum (dunkel, daher Lampe benützen) und die Luft wird knapp (als wenn man selbst gehängt würde). Wenden Sie das Zauberseil an, dann fallen Henker und Gehängter nach unten. Benutzen Sie einen Sack Skorpione als





Sheriff's Office

Gewicht ins Loch und verstellen dann den Hebel, so kommt die Platte wieder hoch. Dahinter sucht man den Raum ab, denn dort liegen Dynamit und Trockenfleisch.

In dem Raum mit dem Faß verwenden Sie Zündschnur und Dynamit, zünden es an und gehen selbst in Deckung (am besten raus oder hinter das Faß – möglichst schnell, denn der dritte Zombie macht die Tür zu und schießt durch das Loch rein, was sehr lästig sein kann).

Durch das Loch in der Wand geht es weiter, wo man auf einen Indianerpfeil trifft, die Tür sich öffnet und der Zombiewächter verschwindet. Nicht bei der Statue hinunterfallen, dieses Loch ist erst für den Puma wichtig! Am Mechanismus setzen Sie den Sheriffstern als fehlendes Zahnrad ein und spielen ein wenig Indiana Jones, indem Sie die Peitsche schwingen (knapp vor dem Mechanismus), bis sie oben trifft und der Mechanismus die Tür im Nebenraum öffnet. Im nächsten Raum springt man wieder in den Saloon, diesmal in den ersten Stock. Vorher entdecken Sie noch Patronen und eine Feldflasche.

Im Saloon

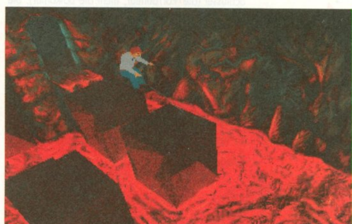
Eine Skizze des Saloons entnimmt man der Vorzimmerwand und entzündet die Vorzimmerlampen (es reichen die beiden hinteren – eine um eine Tür zu öffnen, eine damit der Indianergeist Geheimnisse über das Amulett enthüllt) und nimmt den unechten Ring mit, der sich in einen Ring und einen Diamant zerlegt.

Ist die erste Tür offen, findet man einen Zeitungsschnipsel über ein begehbares Bild. Der damit im Zusammenhang stehende Zombie ist auch gleich hier, denn der Geier schlägt zwölf. Damit der Geier aufhört, gibt man ihm Trockenfleisch und gewinnt sogar einen Jeton. Den stummen Diener und die Feldflasche sollte man auch nicht stehen lassen.

Ab geht's durch das Bild in ein Schlafgemach. In der Kommode stößt man auf eine Perle, einen Gummiball (Teil des Auslösers) und eine 30/30-Patrone. Dreht man den Spiegel (verschieben), kommt außerdem noch ein Schlüssel zum Vorschein.

Der vorderen Bettfigur nehmen Sie einen Pfeil weg und benutzen damit die hintere Figur, dann öffnet sich auch die Tür wieder, durch die Sie hereinkamen. Man sperrt einen weiteren Raum auf, in dem wohl Emily geschlafen hat, denn ihr Tagebuch befindet sich dort. Der Figur im Zimmer stecken wir den Diamanten in die Augenhöhle, um eine Schachtel Patronen zu erhalten. Weiter entdecken wir eine Feldflasche und eine Gebrauchsanweisung.

Auf dem Balkon erkennt man, daß man keine weitere Tür öffnen kann, denn eine steht halboffen, aber dort schießt ein Wahnsinniger heraus. Also stellen



Bei den Lavasäulen hilft das Amulett

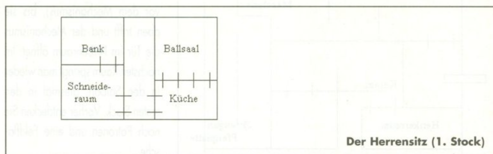
Sie den stummen Diener auf die Platte, der Zombie schießt einige Male drauf, dann kommt er auf den Balkon und stürzt mit der Platte in die Tiefe. Nun wirft Carnby mit Verschieben den rechten Türteil um und betritt den Raum.
Hier wurden Fotos entwickelt, eines erinnert an frühere Abenteuer, das andere zeigt die Station, in der man dreimal die Glocke läuten muß. Man findet auch einige interessante Dinge: einen Schlüssel, ein Blitzlicht, einen Auslöser und eine weitere Gebrauchsanweisung. Den Gummiball benutzen Sie, um den Auslöser zu komplettieren und benutzen ihn anschließend, um das Blitzlicht einsatzbereit zu machen. Danach öffnet man die Tür zum letzten Raum mit dem Schlüssel (die Vorraumtür, nicht die Balkontür). Sie nehmen das Ölfaß und verwenden das Blitzlicht neben dem Apparat.
Der Lichtblitz tötet den nächsten Gegner. Dann wirft man den Jeton ins Klavier, um einen weiteren Teil der Hintergrundstory zu erfahren. Schließlich schießt man noch auf die Zielscheibe, die sich öffnet. Dahinter findet der Suchende eine Feldflasche und einen Kriegsstab.

Die Lavahöhle

Hat man alles erledigt, gibt der Holzblock den Weg nach unten frei. Dort ist es wieder einmal dunkel, also benutzen Sie das Ölfaß mit dem Zünder und danach die Lampe. Die Fledermäuse ignorieren wir geflissentlich und marschieren in die Lavahöhle, wo man von Säule zu Säule springt. Den alten Indianer schiebt man mit dem Kriegsstab weg und nimmt die Patronen und einen kleinen Schlüssel. Hüpfen Sie dann weiter und zwar so, daß Sie auf jeder Säule waren. Dennoch verzweifelt Carnby auf einer Säule, wenn er dort nicht das Amulett benützt. Der Medizinmann erscheint und ermöglicht das Hinüberfliegen in den Herrensitz.

Der Herrensitz (Erdgeschoß)

Dort wird man von zwei Zombies attackiert, die nach ihrem Tod eine Feldflasche, einen Zylinder und einen Schlüssel hinterlassen. Dadurch wird der linke Raum im Erdgeschoß zugänglich. In dieser Bibliothek finden Sie eine Druckplatte, eine Taschenuhr, ein Buch über Ziegler-Uhren, ein verschlossenes Buch und ein weißes Buch. Das verschlossene Buch läßt sich mit dem kleinen Schlüssel öffnen, darin enthalten sind Informationen über das weiße Buch. Entzündet man in diesem Zimmer die Kerze am Tisch und benutzt das weiße Buch, kann man es lesen: Es enthält die Lösung der nächsten beiden Puzzles.
Mit der Taschenuhr öffnen Sie die rechte Tür im Erdgeschoß. Man wird von Morrison aus der Filmcrew niedergeschlagen, da er Carnby mit einem Zombie verwechselt. Deswegen erklärt er sich schuldbewußt bereit, die Tür zu bewachen und händigt Carnby einen Zettel über die Bahnhofssprengung aus.
Anschließend greifen die Zombies an und töten Morrison. Nachdem Sie das Übel beseitigt haben, schießen Sie das dämonische Bild ab und springen raus auf den Friedhof. Vorher kann man noch der Statue den Zylinder aufsetzen und erhält dafür zwei Schachteln Patronen. Am Friedhof nerven den Detektiv zwei Totengräber, also steckt der Spieler den Kriegsstab in den Stein in der Mitte, worauf die Zombies sterben und ein Lichtblitz in das Grab von »O.E.J.« fährt. Wer könnte sich wohl hinter dieser Abkürzung verbergen? Doch nicht etwa One Eyed Jack? Also benutzen wir das Karo-As und gelangen mit dem Grab in den ersten Stock. Eine Botschaft von One Eyed Jack, in der er seine Rückkehr prophezeit, erhält man auch noch.



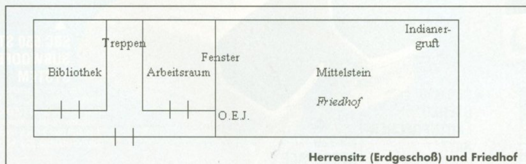
Der Herrensitz (1. Stock)

Der Herrensitz (1. Stock)

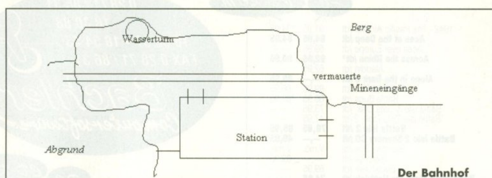
Sie finden sich in einer Küche wieder, in der Sie eine Filmrolle und eine Ölkanne entdecken. Das Buffet sieht seltsam aus, es ist von rechts begehbar und man gelangt in den Vorraum, in dem leider zwei Türen zugemauert sind und die dritte versperrt ist. Man geht also wieder in die Küche, verwendet die Ölkanne, um den Mechanismus im Kamin zu schmieren und die Wand öffnet sich in den Ballsaal.
Im Ballsaal findet man einen Hammer, eine Gitarrensaite, ein Notenblatt und einen Tresorschlüssel. Wenn zwei Zombies durchdrehen, verläßt man am besten schnell das Zimmer, der Drehmechanismus tötet dann den Schützen. Mit den neuen Gegenständen machen Sie sich zur versperrten Tür auf (Vorraum rechts hinten). In diese steckt man die 30/30 Patrone und sprengt das Schloß mit dem Hammer.
Im Filmschneideraum stöbern wir in einem Modell des Bahnhofs eine Glühbirne, einen Zettel über die Bahnhofssprengung und einen Sprengzünder auf. Die Glühbirne benutzt man im Schneidetisch, sieht sich das Notenblatt an und erfährt den Code 806. Anschließend bringt man noch die Gitarrensaite an und begutachtet die Filmrolle, um zu erfahren, wie es Emily geht.
Anschließend wagen Sie sich ins Bankzimmer und nehmen das Astronomiebuch, in dem mehr über die Funktion der Perle zu erfahren ist (für den Tresor). Man untersucht das Bild an der Wand, das sich öffnen läßt, findet dahinter eine Codevorrichtung und drückt solange »Space«, bis »806« eingestellt ist. So gelangen Sie in das Tresorabteil, wo die Perle und der Tresorschlüssel verwendet werden. Ein Zombie kommt heraus, stiehlt das Amulett und läuft davon. Töten Sie den dreisten Gesellen und nehmen Sie das Amulett sowie im Tresorraum die Patronen. Das Geld ist durch eine Falle gesichert, den Schlüssel zum Entschärfen findet man später. Klettern Sie nun durchs Bankfenster (vorher öffnen), worauf Sie im Store landen.

Store und Bahnhof

Im Store trifft man auf einen weiteren Überlebenden, der Carnby eine Botschaft aushändigt: »Emily gegen den Geldkoffer und den Schlüssel«. Im Gebäude entdecken wir eine Feldflasche und im Wagen einen Sprengkasten sowie Patronen. Nun steigt Carnby in den Wagen und fährt zum Bahnhof. Die Zombies töten in jedem Fall Mr. Carty, so wie vorher schon Morrison.
Schnell laufen wir in den Bahnhof, verschieben das Schild mit dem Eimer darauf und nehmen den Schlüssel. Weiter erhält man einen Spanner, mit dem man die Glocke am Ausgang schlägt. Dreimal müssen wir das tun, dann öffnet und schließt sich die Tür im Rhythmus dreimal schnell, einmal langsam. In der



Herrensitz (Erdgeschoß) und Friedhof



Der Bahnhof

Langsamphase hechtet man hindurch. Der Schlüssel ist für den Geldkoffer gedacht (zum Entschärfen; das ist aber nicht notwendig, da man Koffer und Schlüssel sowieso hergeben muß).

Sie sprengen als nächstes die Station nach dem Plan aus dem Schneideraum. Zuerst den Sprengzünder benutzen, dann den Sprengkasten, um zu verhindern, daß der Typ aus dem Bahnhof den Koffer stiehlt. Dann macht man sich auf zum Wasserturm und stellt dort Koffer und Schlüssel ab. Aber Zombies halten sich bekanntlich nicht an Abmachungen und die Elwood-Brüder töten hinterhältig den Detektiv.

Das könnte das unrühmliche Ende von Carnby sein, aber dank des Indianeramuletts wird er als Puma reinkarniert und kehrt in der alten Indianergruft zurück, in welcher der Medizinmann erklärt, was zu tun sei.

Mein Leben als Puma

Man soll einen Adler finden und das möglichst schnell. Also läuft man in den Saloon, springt über die Treppen in den ersten Stock, hüpft über das Loch und stürzt durchs Fenster aufs Dach des Sheriff's Office. Von dort springen wir auf die Jed-Stones-Statue, bei der ein adlerförmiges Nugget liegt. Doch bevor man wieder Mensch sein darf, muß man zwei Werwölfe töten. Dazu benötigt der Puma eine Silberwaffe. Neben dem Store findet sich ein Teefaß, in das eine Pfote getunkt wird. Im Erdgeschoß des Herrenhauses steht ein Faß Silbersalz, das dank des Teers an der Pfote haftet, mit der die beiden Wölfe bekämpft werden. Sind sie tot, läuft man in die Indianerhöhle zurück.

Der Wasserturm

Carnby erwacht aus seinem Grab und erschreckt damit sogar Zombies. Er nimmt den Revolver und geht zum Wasserturm, wo ein Doppelgängerzombie auf Carnby wartet. Man läßt vor ihm den Revolver fallen, wird mit ihm vereint und läuft nun im Sheriff-Kostüm umher. Nehmen Sie den Revolver wieder und wagen Sie sich mutig in den Turm. Den Putzzombie töten wir, nehmen die Drahtbürste und Feldflaschen und benutzen die Bürste neben der Falltür, worauf sich eine Geheimtür öffnet. Gestärkt klettert man hinunter und gelangt in die Mine.

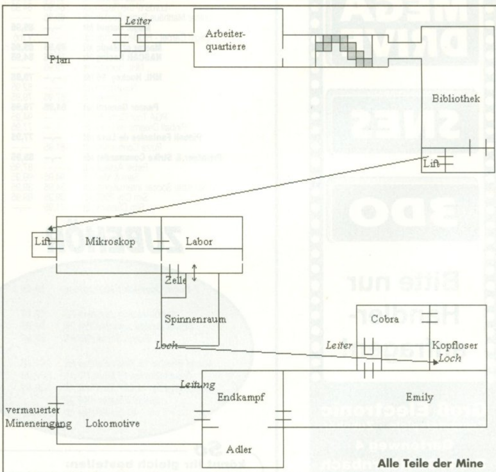
Die Mine

Im Vorraum der Mine findet man ein Blatt und ein Heft. Darin stehen Infos, daß die Narbe der Welt in die Wogen gestürzt werden soll, also alles jenseits des San-Andreas-Grabens durch radioaktives Material gesprengt wird. Dieses Material wird in der Mine abgebaut. An der Wand hängt ein Minenplan, neben dem eine Indianerin-Büste steht, der man das Blatt aufsetzt, die nächste Tür öffnet sich. Sie klettern eine Leiter hoch in den Schlafraum der Arbeiter. Dort erledigen Sie zwei Zombies und nehmen einen Pickel und eine Feldflasche mit. Im nächsten Raum erhalten wir ein Papier mit zwei Gedichten (Hinweise für später).

Dann scheint es nicht weiterzugehen, doch in einer Skizze der Mine ist verzeichnet, wie man sich einen Weg über die Spitzen bahnen kann. Man bekämpft einen weiteren Zombie und gelangt in die Bibliothek, wo erneut ein Zombie getötet werden muß. Der Pickel bricht nun ab, wenn man mit ihm kämpft – das macht aber nichts. In der Bibliothek entdecken Sie Skizzen von Jed Stone über die Sprengung der Narbe der Welt, ein Buch über die Eltern von Jed Stone, eine Wasserkaraffe (nicht trinken!) und einen Kerzenhalter, der die nächste Tür öffnet.

Auf dem Weg hinaus nimmt man noch eine Nadel mit. Den Wächter des Liftes machen wir unschädlich, indem wir ihm den Inhalt der Wasserkaraffe über den Kopf gießen. Im Lift schnappt sich Carnby das Sparschwein, wirft es an eine Wand und nimmt die Lamellenprobe mit. Man verstellt den Hebel und fährt nach oben. Im Mikroskop des nächsten Raumes betrachten wir die Lamellenprobe, die einen Hinweis auf das Drücken von vier Schaltern in der Reihenfolge weiß/grün/blau/rot gibt. Drückt man die Schalter in dieser Folge, öffnet sich eine Tür, die in einen Forschungsraum führt, in dem alchimistische und genetische Experimente gemacht wurden.

Nehmen Sie das Giftfläschchen und benutzen es mit der Nadel. Danach stellt man sich zur Retorte und benutzt dort das Giftfläschchen. Durch diese Mischung werden Sie um einiges kleiner und gelangen in die Zelle, in der ein verrückter Mann mit Brille sitzt. Ist man dort eingedrungen, wird man wieder groß. Der Zombie nimmt Gift, trinkt es und wird größer. Sie benutzen die vergiftete Nadel und bekämpfen damit den wahnsinnigen Forscherzombie Hutchinson. Ist er tot, nimmt man den Schlüssel, den Strohhalm und das Fläschchen mit Salmiakgeist. Carnby verläßt die Zelle mit dem Schlüssel, stellt sich



Alle Teile der Mine

Carnby kämpft als Puma weiter

abermals vor die Retorte, benutzt das Gift und wird wieder kleiner. Er läuft nun ins Mauseloch und benutzt dabei den Strohhalm. Dieser kräftige Anlauf reicht, um einen Stabweitsprung durchzuführen (ohne »Space« zu drücken, nur schnell anlaufen).

Wir nehmen den Zaubertrank im Mauseloch und laufen in den nächsten Raum. Wieder größer, nervt uns dort eine Spinne. Man leert den Zaubertrank in ihr Essen und bleibt fern vom Netz. Hat sie ihn getrunken, wird sie klein und kann zertreten werden.

Emily wird gerettet

Mit dem Klebstoff, der dort liegt, leimt man sich die Hände ein und klettert durch ein Loch hinauf (mit »Kämpfen« anwählen und »Space« drücken). Dort wartet ein neuer Gegner auf uns, der seinen Kopf am Tisch stehen hat. Wir laufen zum Tisch, suchen dort, nehmen den Kopf und werfen ihn, gut gezielt, ins Loch. Der kopflose Ghoul springt daraufhin nach und die Tür öffnet sich. Desweiteren verschieben Sie den Amboß und erhalten eine Bleiplatte, eine Feldflasche und eine Winchester, die Sie im nächsten Raum gut gebrauchen können, denn Cobra lauert dort. Ist er tot, sammelt man eine Feldflasche, eine Perücke und einen Dollar auf. Ins Bild neben der Tür wirft man die Münze ein. Daraufhin öffnet sich der Weg und gibt eine Leiter nach unten frei, wo Sie Zündhölzer finden. Wenn Sie die nächste Tür öffnen, flieht Jed Stone und läßt Emily magisch gefangen zurück. Carnby findet ein Papier über die Vergangenheit von Jed Stone, plaziert die Bleiplatte im Trichter und zündet den Apparat an. Die Platte schmilzt und umgibt den magischen Kristall. Den unheilvollen Erzstab nimmt Carnby auch mit. Emily ist nun frei, bricht aber erschöpft zusammen. Der Spieler läuft durch die nächste Tür in eine Falle. In diesem Vorraum lauert ein Zombie, den man schnell töten muß. Vergessen Sie nicht, sein Messer mitzunehmen. Die andere Tür kommt mit Eisenspitzen auf Carnby zu. Er dreht sich zur Tür, durch die er kam und wirft den Salmiakgeist auf sie. Das hört Emily, betätigt den rettenden Hebel und begibt sich durch eine andere Tür zur Lokomotive. Für Carnby beginnt nun der Schlußkampf.

Schlußkampf

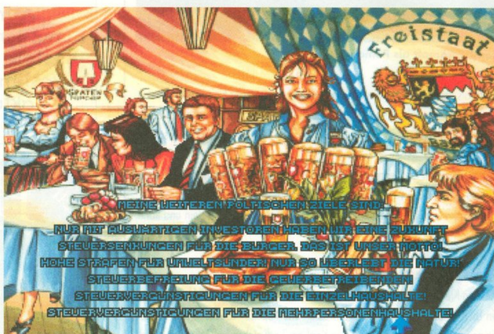
Mit der Perücke von Cobra öffnet man die Tür zum nächsten Raum, in dem die Elwood-Brüder und Stone (in Metallrüstung) warten. Zuerst kümmern Sie sich um die Elwoods. Carnby läuft zur Adlerstatue und steckt den Erzstab hinein, worauf die Elwoods verenden. Neben dem Adler liegt außerdem eine Feldflasche. Auch für Stone muß man sich etwas einfallen lassen, denn er ist ebenfalls immun gegen Kugeln und Schläge. Wir drehen den Wasserhahn auf, nehmen den Gummihandschuh, benutzen ihn und schneiden mit dem Messer eine der Leitungen durch, die dann ins Wasser ragt. Nebenbei sollte man versuchen, nicht oder möglichst selten getroffen werden. Jetzt muß Jed nur noch ins Wasser gelockt werden. Dazu stellt daß man sich in die Nähe der Ausgangstür, und wenn Jed Stone ins Wasser kommt, ist er vernichtet. Nehmen Sie einen Sack Kohlen mit und laufen damit zur Lok, springen darauf, benutzen die Kohlen, zünden sie an und verschieben an der richtigen Stelle ein Rädchen. Nun dürfen Sie sich zurücklehnen und die Schlußsequenz genießen. (fs)

BÜRGERMEISTER-TIPS »ZU DAS AMT«

Weisswurst und Weissbier

Das Volk zürnt, die Metzgerei ist Pleite und der Gemeinderat schmettert jeden Ihrer Anträge ab. Was tun? Vertrauen Sie doch auf unsere Tips, damit Sie Ihre Amtszeit als strahlender Sieger beenden.

Keine Angst, liebe Leser nördlich des berüchtigten Eisernen Weißwurstvorhangs, diesmal werden Sie vom bayerischen Kauderwelsch mitteilungsbedürftiger Redakteure verschont. Dennoch haben wir ein Schmankerl für Sie: Der Oberbürgermeister des schönen Bad Grünholz, Holger Dickman, hat uns höchstpersönlich einen interessanten Einblick in seine erfolgreiche Amtszeit gewährt.



Der richtige Eröffnungsspruch ist wichtig für die Stimmung der Bürger

Der Gemeinderat

Die entscheidende Frage für jeden Bürgermeister: Wieviele Parteigenossen sitzen im Gemeinderat? Die Zusammensetzung dieses Gremiums bestimmen das Parteibuch und das Spielziel wie folgt:

Spielziel	Partei	Anzahl
Fremdenverkehr	ÖPD	6
	Stadt	5
	CPD	6
	EVP	4
	Linke	5
	PEB	8
Landwirtschaft	ÖPD	7
	Stadt	5
	CPD	5
	EVP	7
	Linke	7
	PEB	9
»Schönstes Dorf«	ÖPD	6
	Stadt	5
	CPD	6
	EVP	5
	Linke	6
	PEB	7
Veranstaltungen	ÖPD	5
	Stadt	6
	CPD	6
	EVP	7
	Linke	8
	PEB	10
Industrie- und Gewerbestruktur	ÖPD	5
	Stadt	6
	CPD	5
	EVP	5
	Linke	7
	PEB	6
Bewerbung der Gemeinde	ÖPD	9
	Stadt	6
	CPD	8
	EVP	7
	Linke	6

Die Absatzmärkte

Wichtiger als die Produktion der Waren ist natürlich ein entsprechend großer Absatzmarkt. Ihr Kundenstamm teilt sich in zwei Bereiche ein:

Die Touristik-Branche: Je größer das Hotel ist, desto mehr Übernachtungsmöglichkeiten bietet es. Daraus folgt, daß mehr Gäste untergebracht werden können, die einen entsprechend größeren Appetit auf alles Lieferbare haben! Um es den Leuten noch schmackhafter zu machen, gehen Sie bei allen Waren runter mit dem Preis – die Menge macht's.

Sporthotel	35 Einzelzimmer	110 Doppelzimmer
Hotel-Hof	40 Einzelzimmer	100 Doppelzimmer
Hotelpark	50 Einzelzimmer	150 Doppelzimmer

Die großen Touristenbunker sind am interessantesten: Das bedeutet entsprechend viele mögliche Übernachtungen bei 100 Prozent Auslastung gemäß der folgenden Formel (Beispiel Sporthotel): 35 Einzelzimmer • 1 Gast • 30 Tage im Monat + 110 Doppelzimmer • 2 Gäste • 30 Tage im Monat = 765 mögliche Gäste. Das bedeutet: Vielleicht auch 765 verkaufte Kuchen im Monat. Unabdingbare Voraussetzung ist aber der Transporter!

Die Gewerbetreibenden: Wenn viele Leute in einem Betrieb arbeiten, haben auch viele Leute morgens Hunger. Natürlich werden die Waren teurer verkauft, denn schließlich hat man ja den Anfahrtsweg. Die Metzgerei liefert bevorzugt Weißwurst und Leberkäse sowie frische Salate. Von der Bäckerei sind belegte Brötchen und Kuchen am begehrtesten und in die Reinigung kommt vor allem diverse Wäsche und Mangelwäsche. Folgende gewerbliche Ansiedlungen schaffen neue Arbeitsplätze und natürlich auch neue Kunden: Fabriken (160 Arbeitsplätze), Bauunternehmer (38 Arbeitsplätze) und Transportunternehmen (9 Arbeitsplätze).

Der gewisse Eigennutz

Kein Bürgermeister wird es jemals offen zugeben, aber die richtige Ansiedlung neuer Betriebe nützt auch dem eigenen Unternehmen. Am besten lassen Sie Betriebe ansiedeln, die Sie später beliefern können. Neue Landwirte sind meist nur ein Hinderungsgrund für spätere Aktionen, da sie nur schlecht wieder verschwinden, wenn sie einmal gebaut haben. Vielleicht benötigt man später dieses große Grundstück für eine Fabrik,

und dann? Nicht auf jedes Feld passen alle Gebäude, hier eine kleine Aufstellung, wieviel Hektar mindestens benötigt werden:

Touristik-Branche	
Gästehaus	0,6 ha
Parkhotel	1,6 ha
Sporthotel	2,5 ha
Ferienwohnungen	0,2 ha
Hotel-Hof	3,0 ha
Hotelpark	4,5 ha
Gewerbetreibende	
Brauerei	2,45 ha
Bauunternehmer	1,15 ha
Molkerei	1,05 ha
Großhandel	3,45 ha
Fabrik	2,15 ha
Verwaltung	0,85 ha
Transportunternehmen	0,95 ha
Kulturzentrum	1,25 ha

Das Stadtsäckel füllen

Es gibt zwei Möglichkeiten, den Finanzhaushalt Ihrer Gemeinde aufzufüllen:

Die Fremdenverkehrsabgabe: Im Fremdenverkehrsverein hängt die aktuelle Touristik-Statistik aus. Die Gemeinde hat immer zwischen 4.000 und 5.000 Einwohner. Wenn im Vorjahr siebenmal mehr Übernachtungen als Einwohner gemeldet werden, dürfen Sie die Fremdenverkehrsabgabe einführen (bei ca. 30.000 Übernachtungen). Doch Vorsicht: Die Hotelbetriebe müssen die Fremdenverkehrsabgabe bezahlen! So mancher Ruin ist hierdurch schon verursacht worden.

Der Kurbeitrag: Die Sekretärin im Fremdenverkehrsverein gibt gerne einen Tip ab, ob die Gemeinde ein anerkannter Erholungsort sein könnte oder nicht. Doch was tun? In allen Gemeinden, die von Mitspielern geleitet werden, addiert das Programm die landwirtschaftlichen Betriebe und Hotels zusammen. Davon werden anschließend alle Gewerbebetriebe außerhalb der Innenstadt subtrahiert. Beträgt die übriggebliebene Anzahl mehr als 20 (Einspielermodus), ist ein Antrag der Gemeinde auf den Status »anerkannter Erholungsort« vielversprechend. Entsprechendes gilt für den Zweispielermodus (40 Hotels und Bauernhöfe), Dreispielermodus (60) und Vierspielermodus (80). Ist dieser Antrag erfolgreich, darf der Kurbeitrag erhoben werden.

Traditionen in Bayern

In Bayern wird eigentlich ständig irgendetwas gefeiert, doch müssen Sie dabei auf die Traditionen achten. Ein Fest zur falschen Jahreszeit und das Volk tobt! So wird sinnigerweise im Spiel das Oktoberfest im Oktober gefeiert (obwohl es in Wirklichkeit im September stattfindet...). Entscheidend ist die Einladungsliste, wenn Sie ein Fest veranstalten. Nicht umsonst dürfen bei der Einladung zu einem Fest die Vereine in beliebiger Reihenfolge eingeladen werden. Werden bei einem Sportfest zuerst die Musikvereine begrüßt und zum Schluß die Sportvereine, ruft das den Unmut der Bürger hervor. Die Kosten für die Feste trägt übrigens immer die Gemeinde.

Das wichtigste beim Feiern ist die Eröffnungsrede des Bürgermeisters:

»Ich freue mich, daß Sie so zahlreich erschienen sind.« – Sehr gut.

»Ich darf Sie alle recht herzlich begrüßen.« – gut.

»Ich wünsche Ihnen nun viel Spaß und gute Unterhaltung.« – mäßig.

Bei einer politischen Veranstaltung sollten nach Möglichkeit keine parteifremden Bürgermeister auftreten – ihre Reden könnten dem Volk die Augen öffnen und die Gemeinderatsmitglieder beschließen plötzlich gar nicht mehr so richtig, wie sie sollten. Doch was wirkt sich positiv für wen aus?

»Wir müssen auf die Natur Rücksicht nehmen!« – für die ÖPD.

»Der Tourismus nutzt uns allen!« – für Stadt, CPD und EVP.

»Gewerbliche Ansiedlungen schaffen Arbeitsplätze!« – für Stadt, CPD und EVP.

»Auch die Landwirtschaft hat Chancen in der Zukunft!« – für Linke und PEB.

»Die Viehzucht liegt in Bayern weit vorne!« – für PEB.

»Nur mit auswärtigen Investoren haben wir eine Zukunft!« – für Stadt.

»Steuersenkungen für die Bürger. Das ist unser Motto!« – für alle.

»Hohe Strafen für Umweltsünder! Nur so überlebt die Natur!« – für ÖPD.

»Steuerbefreiung für die Gewerbetreibenden!» – für Stadt, CPD und EVP.

»Steuervergünstigungen für die Einzelhaushalte!« – für PEB.



Je nach Spielziel setzt sich der Gemeinderat unterschiedlich zusammen

»Steuervergünstigungen für die Mehrpersonenhaushalte!« – für PEB und EVP.

Die Reden eines Bürgermeisters in benachbarten Gemeinden, wenn der ortsansässige und der eingeladene Bürgermeister das gleiche Parteibuch haben:

»Es freut mich sehr, hier Gast sein zu dürfen.« – freundlich und nett.

»Ich begrüsse alle anwesenden Parteifreunde.« – das hebt die Stimmung.

»Ich pfeife auf die Opposition. Ja zur Partei!« – das glaubt keiner...

»Mir fehlen einfach die Worte...« – eine Ausrede.

Der ortsansässige und der eingeladene Bürgermeister haben verschiedene Ansichten und eventuell auch Parteibücher:

»Ich bedanke mich für die Einladung.« – das Volk ist begeistert.

»Ich grüße alle Parteianhänger der Partei!« – schlimmer geht's nimmer.

»Ich begrüsse die Freunde der Opposition auf diesem Fest.« – wer's glaubt...

»Mir fehlen einfach die Worte...« – rührend, aber zu wenig.

Das Update auf die Version 2.1

Da einige der oben genannten Tips die Version 2.1 von »Das Amt« voraussetzen, befindet sich auf der aktuellen CD-ROM von PC Player Plus ein entsprechender Patch. Damit Sie die Updateversion eventuell nicht umsonst installieren, prüfen Sie bitte vorher die aktuelle Versionsnummer Ihres Spiels im Optionsmenü. Haben Sie bereits eine Version, die 2.1 oder höher ist, so ist das nachfolgende für Sie uninteressant. Besitzen Sie die Versionsnummer 2.0, so folgen Sie für die Installation des Update-Patches bitte den Anweisungen auf der CD. Falls Sie die Diskettenversion Ihr eigen nennen, fordern Sie das Disketten-Update kostenlos beim Hersteller Greenwood an, bitte nicht bei der PC-Player-Redaktion!

Der Patch ändert folgende Spielfunktionen: Der Terminkalender existiert nun auch im Bürgermeisterbüro. Straßen, deren Bau vom Gemeinderat genehmigt wurden, sind nun nicht mehr automatisch vorhanden. Der Bau muß ausgeschrieben werden, was über die Sekretärin im Rathaus geschieht. Im Bürgermeisterbüro dürfen Sie die Ausschreibungsunterlagen einsehen. Ist die Ausschreibungsfrist abgelaufen, können Sie die Ausschreibungen auf die Agenda setzen, dann wird im Gemeinderat der Zuschlag für den jeweiligen Bewerber beschlossen. Den eigenen Betrieb erreichen Sie von überall, außer von der Kirche, dem Biergarten und von zu Hause aus. (fs)

PC PLAYER

DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Heinrich Lenhardt (hl) und Boris Schneider (bs);
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Jörg Langer (la), Florian Stangl (fs), Michael Kim (mk; freier Mitarbeiter)

CHEFIN VOM DIENST
Babs Schwaiger (freie Mitarbeiterin)

REDAKTIONSASSISTENZ/SCHLUSSREDAKTION
Susan Sablowski

LAYOUT
Journalsatz GmbH

GRAFIKEN
Rolf Boyke

TITEL
Gestaltung: Journalsatz GmbH; Dark Forces © LucasArts

GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Gruber Straße 46a, 85586 Poing
Telefon: (08121) 7690, Telefax: (08121) 769-199, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt, Stefan Grajer

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376
und Jens Klüver, Tel. (08121) 769-380

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (08121) 769-364

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Zittelstraße 6, 80796 München

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74023 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 168,– (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 84,– (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 144,– (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 192,– (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 96,– (nur PC Player plus)
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage

Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807

Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1289,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20

Abonnementbestellung Schweiz:
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 85 01 11, Telefax (041) 85 28 85

Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich



REBELLEN-REGELN ZU »DARK FORCES«

DUNKLE MÄCHTE

Cheats und Tips zu »Dark Forces« machen müde Rebellen munter.

Die Macht war mit uns, doch das war nicht genug. Hätten die Rebellen im ersten »Star Wars«-Film die Cheats besessen, die es für »Dark Forces« gibt, wären die beiden Film-Fortsetzungen überflüssig gewesen. Damit auch Sie die Chance haben, alle 14 Levels durchzuspielen und sämtliche geheimen Räume zu entdecken, wollen wir Ihnen nicht nur wünschen, daß die Macht mit Ihnen sein möge, sondern auch die Cheats verraten.

Vorsicht: Setzen Sie die kleinen Mogeleien nur sehr überlegt ein. Sie nehmen sich sonst einen erheblichen Teil der Spielspaßes von Dark Forces. Wir empfehlen ernsthaften Spielern, höchstens den Kartencheat zu verwenden, damit Sie alle Geheimgänge entdecken. So bleibt Dark Forces schwierig genug und entsprechend spannend. Die Codes stammen übrigens von unserem Söldner Mario Bornwasser aus Erlensee.

Mogel gut – alles gut

Folgende Cheats finden Sie in Dark Forces, wenn Sie die entsprechenden Buchstabenkombinationen eingeben (Achten Sie auf die vertauschten »Y« und »Z« bei der englischen Tastaturbelegung!):

LAPOSTAL: Damit aktivieren Sie den Waffencheat. Sie haben alle zehn Geschütze, volle Munition, Energie und komplett aufgefüllte Schutzschilde.

LAMAXOUT: Hat dieselbe Funktion wie der vorige Cheat, funktioniert aber nicht in der englischen Version.

LABRADY: Füllt alle Munitionsmagazine und die Vorräte an Granaten und Minen auf.

LARANDY: Gibt Ihnen die Supermunition, die aber nur zeitlich begrenzt wirksam ist.

LAUNLOCK: Baut die Ausrüstung aus und gibt Ihnen auch alle Schlüssel, die im jeweiligen Level zu finden sind.

LAREDLITE: Lähmt alle Gegner des Levels.

LACDS: Ergänzt die Karten des Levels, einschließlich aller Stockwerke. Gegner werden als beige Dreiecke dargestellt, Minen als weiße Punkte, zu findende Gegenstände sind blau und Objekte, die man manipulieren darf, sind orange.

LANTFH: Versetzt den Spieler an den letzen überschrittenen Continue-Point zurück. Das sind Stellen im Level, an denen Sie nach dem Tod der Spielfigur weiterspielen dürfen, ohne wieder ganz von vorne anfangen zu müssen.

LADATA: Zeigt die aktuelle Position in X-Y-Koordinaten sowie die Prozentzahl des erkundeten Levels.

LABUG: Ein elementar wichtiger Cheat, denn manche Stellen in den Levels sind auf »legalem« Weg nicht erreichbar. Sie gelangen damit quasi als Insekt durch alle schmalen Ritzen und Spalten.

LAPOGO: Dieser Cheat schaltet die Höhenabfrage aus. Sie erreichen so beim schnellen Erkunden eines Levels oft ohne Umwege höher gelegene Ebenen.

LASKIP: Sie beenden den Level erfolgreich mit allen Missionszielen.

Mit folgenden Cheats wählen Sie jeden Level direkt an:

Mission 1	LASECBASE
Mission 2	LATALAY
Mission 3	LASEWERS
Mission 4	LATESTBASE
Mission 5	LAGROMAS
Mission 6	LADTENTION
Mission 7	LARAMSHED
Mission 8	LAROBOTICS
Mission 9	LANARSHADA
Mission 10	LAJABSHIP
Mission 11	LAIMPCITY
Mission 12	LAFUELSTAT
Mission 13	LAEXECUTOR
Mission 14	LAARC

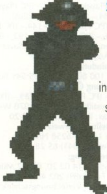
Der ehrliche Kampf

Auch ohne Mogeln ist es mit etwas taktischer Raffinesse gar nicht so schwer, Dark Forces durchzuspielen. Die folgende Aufstellung zeigt, wieviele Treffer der jeweilige Gegner mit der Betäubungspistole einsteckt und wie man am besten gegen ihn vorgeht. Die stärkeren Waffen wirken sich entsprechend des Energieverbrauchs, der im Handbuch beschrieben ist, aus. Sie sollten im »Hart«-Modus unbedingt versuchen, jeden Gegner mit der minimalen Anzahl von Schüssen zu erledigen, da Ihnen sonst unweigerlich die Munition ausgeht.



Sturmtruppen

Die Sturmtruppen sind nur in größeren Mengen gefährlich, da sie schon nach zwei Treffern eliminiert sind. Ganze Trupps räumt man am besten aus dem Weg, indem man kurz und überraschend hineinfeuert und sich dann schnellstmöglich versteckt. Im ersten Feuer der Gegner reduzieren sie sich selbst meist um die Hälfte. In Levels mit Wänden, die Laserstrahlen reflektieren, sind wild um sich schießende Sturmtruppen eine Schutzschirm-fressende Gefahr. Hier sollten Sie sich bei einer Tür oder einem Lift postieren, schnell ein paar Schüsse abfeuern und kurz verschwinden. Auch das löscht einen Teil der Gegner gefahrlos aus.



Schwarzhelme

Die Schwarzhelme stecken einen Treffer mehr ein als die Sturmtruppen und schießen besser. Oft stehen diese aber in der Schußlinie der eigenen Leute, so daß sie kein größeres Problem sind. Auch hier gilt: Drei gezielte Schüsse sparen Zeit und Munition – wildes Ballern ist bei Dark Forces absolut fehl am Platz!

Offiziere

Die Offiziere sind mit Abstand die schwächsten Gegner. Zwar schießen die ranghohen Soldaten treffsicher, allerdings erledigt sie schon ein gezielter Schuß.





Remotes

Diese kleinen Droiden sind zwar schnell, doch zwei Treffer zerstören sie bereits. Wem die flinken Dinger zu flott sind, lähmt sie notfalls mit »LAREDLITE«.



Überwachungs-sonden

Die schwerfälligen Sonden mit den Tentakeln sind vergleichsweise harmlose Gegner. Trotz der schwachen Bewaffnung stecken sie aber fünf Treffer ein und explodieren in einer weitreichenden Detonation – halten Sie also etwas Abstand.

Überwachungs-droiden

Sie sind schwerer bewaffnet als die Droiden, werden aber auch nach fünf Treffern zerstört. Ihre hohe Schußfrequenz macht sie zu gefährlichen Gegnern, die man am besten aus dem Hinterhalt beschießt.



Selbstschuß-anlagen

Die Selbstschußanlagen sind relativ harmlos, da sie nur stationär und so leichte Ziele sind. Da auch die Schußrate nicht die höchste ist, sind sie nach sieben Treffern vergleichsweise einfach vernichtet.



Tradoshans

Die Reptilien sind ein harter Gegner, denn mit dem Concussion Rifle gehen sie geschickt um und ziehen bei einem Treffer viel Energie ab. Hier empfiehlt sich eine Mischung aus Guerilla-Taktik und Kamikaze. Greifen Sie unbedingt mit schnellen, gezielten Schüssen aus dem Hinterhalt an, wenn der Gegner Sie noch nicht entdeckt hat. Andernfalls hilft nur schnelles Laufen im Zickzack, sofern Sie die Kunst beherrschen, währenddessen gezielt zu schießen. Die Tradoshans vertragen nur fünf Schüsse – Sie können ja notfalls flüchten...



Grans

Die Grans sind dank ihrer Thermaldetonatoren eminent gefährlich, da sie oft überraschend angreifen. Dagegen hilft nur, ständig in Bewegung zu bleiben und sie mit vier gezielten Schüssen auszuschalten. Lassen Sie sich nie in Ecken treiben, sondern sondieren Sie den Raum genau, damit Sie genügend Platz im Rücken haben, um den Granaten auszuweichen.



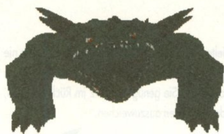
Gamorreaner

Die Schweinsköpfe sind plump und eher langsam, aber sie verkraften neun Treffer. Das kann Sie schon mal in Schwierigkeiten bringen, da die Gamorreaner in größeren Trupps allein durch ihre Masse gefährlich werden. Sie lassen sich aber manchmal in die Nähe der Trans locken, die dann versehentlich die Schweinewesen mit den Granaten dezimieren. Gegen die Axthiebe ist Ihr Schild übrigens nutzlos!

Dianogas

Vorsicht, diese Wesen unterschätzt man allzuleicht. Denn die Dianogas greifen häufig in Rudeln an, obwohl sich vorher nur einer der Kanalbewohner gezeigt hat. Da Sie für jeden Dianoga vier Treffer benötigen, bringt Sie das schnell in arge Probleme – außerdem hilft auch der Schutzschirm nicht das Geringste.





Kell-Drachen

Jabbas Haustiere sind extrem gefährlich, da ein Biß Ihnen bis zu 20 Lebenspunkte abziehen kann. Wer ohne Cheats spielt, muß sich mit zwölf Faustschlägen gegen die Drachen zur Wehr setzen. Am besten ist ein schneller Angriff, bevor das Tierchen zum ersten Mal zuschnappt.

Schweißroboter

Diese hinterhältigen Teile werden mit 14 Schüssen zerstört. Sie sollten aber nur in Notfällen Ihre Munition daran verschwenden, da sich die Schweißroboter relativ leicht umgehen lassen und nur an bestimmten Stellen zerstört werden müssen.

Unfertiger Dark Trooper

Die unfertigen Dark Trooper sind mit schwachen Waffen kaum zu besiegen. Mit ihrem Schild wehren sie nahezu jeden zweiten Schuß ab und Sie müssen mit rund 50 Treffern rechnen, bevor der Trooper den Geist aufgibt. Verwenden Sie in jedem Fall Ihre stärksten Waffen und bleiben Sie immer in Bewegung, da die unfertigen Dark Trooper keine Schußwaffen besitzen.

Dark Trooper

Mit schwachen Waffen dürfen Sie den Kampf gegen die Dark Trooper getrost abhaken, es sei denn, Ihre Schilde sind voll aufgeladen. Dann sollten Sie sich frontal vor den Angreifer stellen, denn seine Schüsse prallen ab und schwächen ihn selbst. Bevor es brenzlig wird, laufen Sie davon und nehmen ihn aus dem Hinterhalt unter Feuer. Durch gelegentliche Strafings entgehen Sie weiteren Treffern. Mit dem Standardgewehr brauchen Sie rund 100 Treffer bis zur Vernichtung – aber bei Munitionsmangel der schweren Waffen bleibt nichts anderes übrig.



Energiemangel

Eines der leidigsten Probleme ist der Energiemangel, wenn Sie den Scheinwerfer oder das Nachtsichtgerät benutzen müssen. Der Scheinwerfer hat den Vorteil, daß eine volle Energieladung rund sieben Minuten hält, das Nachtsichtgerät die Batterien aber schon nach knapp drei Minuten geleert hat. Der oft entscheidende Nachteil des Scheinwerfers: Sie werden von den Gegnern früher gesehen, außerdem reicht das Nachtsichtgerät deutlich weiter. Sie sollten also den Scheinwerfer wirklich nur dann verwenden, wenn der Raum höchstwahrscheinlich frei von Gegnern ist. Notfalls helfen auch Schüsse aus Energiewaffen, um dunkle Ecken kurz zu erhellen. Haben Sie sich im Dunklen verlaufen, orientieren Sie sich einfach anhand der Karte.

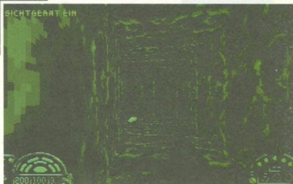
Die geheimen Räume

Nein, an dieser Stelle werden wir Ihnen nicht verraten, wo die Eingänge zu den geheimen Räumen sind. Aber wir geben einige Tips, wie Sie diese aufspüren können. Als erstes ist der Kartencheat eine große Hilfe, denn so sehen Sie, an welcher Stelle des Levels Sie noch nicht waren. Oft entdecken Sie dann eine Stelle, an der Sie nur durch eine Geheimtür weiterkommen, die meistens überhaupt nicht markiert ist.

Manche Räume dürfen Sie erst betreten, wenn eines oder alle der Missionsziele erfüllt sind – also keine Panik, wenn sich manche Türen einfach nicht öffnen lassen. Viele Rätsel müssen Sie durch waghalsige und schnelle Sprünge lösen. Passen Sie beim Aktivieren eines Schalters genau auf, ob Sie nicht ein verdächtiges Geräusch hören. Das weist oft auf eine Türe hin, die sich an anderer Stelle öffnet. Außerdem erreicht man so manche gut getarnte Ebene nur durch Sprünge – ein Blick nach oben schadet hin und wieder nicht.



An dieser Stelle hilft nur der »LABUG«-Cheat

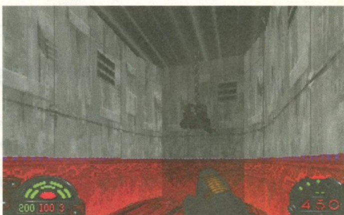


Mit dem Nachtsichtgerät sehen Sie weiter, doch Sie haben nur für rund drei Minuten Energie

Manche Orte erreichen Sie niemals auf legalem Weg, dann muß der »LABUG«-Cheat aktiviert werden. Gleich im ersten Level finden Sie neben der kurzen Wendeltreppe nach unten einen winzigen Raum, in dem ein paar Extras versteckt sind. Doch das große Objekt davor läßt sich weder bewegen noch zerstören. Erst als »Insekt« können Sie an der Seite vorbeischlüpfen...

Programmierer-Witze

Einige der Codes sind übrigens in der Datei »imuse.exe« zu finden. Wer keinen Diskeditor besitzt, startet einfach die Datei, drückt dann die linke und rechte »Shift«-Taste sowie die »Strg«-Taste und tippt dabei »WORK« ein. Offenbar hat ein frustrierter Programmierer seinem Unmut damit Luft machen wollen... Wer bereits in der »imuse.exe« herumgeschnüffelt und sich gewundert hat, warum die ellenlangen Cheats wie »LAIDOOHLALAFALALALALALALALAH« (Mohc soll in den Zwischenszenen nackt sein) oder »LASUPERCALIFRAGILISTICEXPIALIDOCIOUS« (aktiviert angeblich den LAN-Netzwerkmodus) nicht funktionieren, ist auf einen Gag des Programmierers hereingefallen. Diese Codes sind eine reine Veralberung, was spätestens beim Cheat zur Messung der Tippgeschwindigkeit »LAQUICKBROWNFOXJUMPEDOVERTHELAZYDOG« aufgefallen sein müßte. **(fs)**



Diese Ausrüstung müssen Sie in Jabbas Schiff finden; auch hier hilft nur ein Sprung

TIPS ZU »TRANSPORT TYCOON«

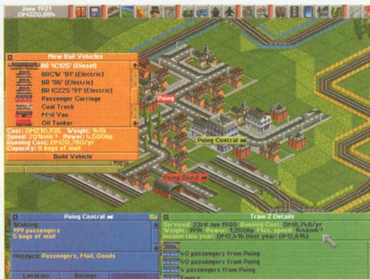
TRANSPORT TERROR

Dem Spediteur ist nichts zu schwör: Fair zu spielen ist nicht jedermanns Sache und so bieten wir Ihnen kleine Gemeinheiten, die den Computergegnern das Leben schwer machen.

Wie heißt es doch so schön in einem alten Sprichwort: »Ehrlich währt am längsten«. Aber haben Sie nicht auch hin und wieder Lust, dem Computergegner auf die richtig fiese Tour eins auszuwischen? Kein Problem, wenn Sie gerne »Transport Tycoon« spielen und auf die Tips von Wolfgang Preiss achten, der seine verzweifelten Konkurrenten bereits zum CPU-Seelsorger geschickt hat. Ein weiterer Tip fürs große Geld stammt von Ralph Paul aus Basel in der Schweiz.

Eisenbahn – nein, danke!

Fangen wir harmlos an: Wenn Sie sich daran stören, daß der Computergegner zuviele Eisenbahnschienen baut, dann müssen Sie nur schnell reagieren, wenn der Konkurrent loslegt. Die Computer bauen immer zuerst die Anfangs- und Endstationen und überlegen sich erst dann die Streckenführung. Zäunen Sie einfach einen der Bahnhöfe mit eigenen Schienen ein. Selbst »intelligente« Computergegner versuchen noch lange, den Bahnhof anzuschließen und verbrauchen dabei viel Geld.



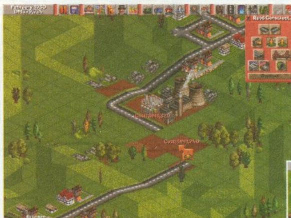
Gib Fairneß keine Chance: Unsere fiesen Tycoon-Tips legen Computergegner lahm.

Flughafen fliegt raus

Flughäfen kündigen sich im hügeligen Gelände durch größere Erdarbeiten an, die man auf der Karte im Vegetationsmodus gut erkennt. Um den eifrigen Gegner von seinem Vorhaben abzubringen, genügt schon eine strategisch klug plazierte Schiene auf dem geplanten Flughafengelände. Das entmutigt den Bauherren und Sie haben freie Bahn.

Salz auf die Straße

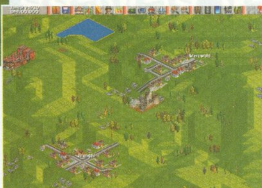
Leider ist es nicht möglich, die Konkurrenz am Straßenbau zu hindern. Aber Sie dürfen dem Gegner hämisch grinsend die Suppe ganz übel versalzen, indem Sie dessen Strecken nachträglich unterbrechen. Der Abriß fremder Strecken ist zwar normalerweise verboten, man darf aber quer über ein gerades Stück Straße eine Schiene legen. Dadurch geraten Sie in den Besitz dieser Kachel, die dann mit dem Bulldozer geräumt werden kann. Wenn Sie es schaffen, die Busse und Lastwagen von den Depots abzuschneiden, kann der Gegner sie nicht einmal mehr verkaufen, so daß die Unterhaltskosten den Ruin dieser Firma noch beschleunigen.



Gegnerische Straßen einreißen? Wir sagen Ihnen, wie!

Der Killerzug

Wenn Sie moralische Bedenken und eine gewisse Portion Skrupel Ihr eigen nennen, sollten Sie besser nicht weiterlesen. Wer das ganze nicht so eng sieht, führt furchtbare Unfälle (»32 sterben in den Flammen...«) auch künstlich herbei, indem er einen Killerzug im Zickzackkurs über eine der vielbefahrenen Straßen des Gegners schickt...



Der Bau eines Flugplatzes kündigt sich durch größere Erdarbeiten an und läßt sich so oft noch verhindern

Konsumenten-Klau

Klingt logisch: Ein Personenzug kann nur dann Personen befördern, wenn im Einzugsgebiet des Bahnhofs genügend Leute wohnen. Was aber, wenn jemand ein großangelegtes »Sanierungsprogramm« durchführt...? Um Häuser im großen Stil abzureißen, müssen Sie sich mit den örtlichen Autoritäten gut stellen. Das Pflanzen vieler Bäume im Stadtgebiet stimmt die Oberen aber gnädig.

Todes-Service

Aufgrund des etwas merkwürdigen Wirtschaftskonzepts, das Transport Tycoon zugrunde liegt, sind besonders gut bediente Industriebetriebe die ersten, die schließen. Das gilt hauptsächlich für Fabriken, Sägewerke und Ölraffinerien. Wenn also ein Gegner einen Bahnhof neben einer Fabrik errichtet, stellt man selbst einen Bahnhof dorthin und sorgt für hohe Warentransportleistungen. Aller Wahrscheinlichkeit nach wird die Fabrik zum nächsten Ersten ihre Schließung ankündigen.

Fahrzeuge horten

In Transport Tycoon gibt es ein absolutes Fahrzeuglimit. Darum sollte man einfach so viele Waggons kaufen, daß für den Gegner keine mehr übrig bleiben. Voraussetzung ist allerdings, daß Sie über genügend Barschaften verfügen.

Guter Bug, schlechter Bug

Der schlechte Bug zuerst: Irgendwann zwischen acht und neun Milliarden Mark Guthaben kann es passieren, daß sich das Geld plötzlich in einen ebenso hohen Schuldenbetrag verwandelt. Und jetzt der gute: Ersetzt man am Fahrzeuglimit eine einfache Lok durch eine doppelte (etwa einen TGV), so erscheint nur der vordere Teil der Lok. Verkaufen Sie diese Lokomotive gleich wieder, erhalten Sie das doppelte des Kaufpreises gutgeschrieben. Dieser Trick funktioniert beliebig oft.

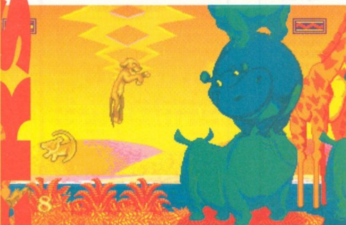
Neunstellige Einnahmen

Der beliebte Tunnelbautrick beschert nicht nur einmalige Milliarden-Einnahmen, sondern auch ständige Einkünfte in neunstelliger Höhe.

Dazu bauen Sie einen Tunnel möglichst durch das ganze Spielfeld und scheuen auch saftige Kreditaufnahmen nicht. Wenn Sie dann mit gedrückter »Shift«-Taste nach geeigneten Orten suchen, erscheint plötzlich im dazugehörigen Fenster, daß Sie beim Tunnelbau an diesem Ort bis zu neunstellige Einnahmen erwarten dürfen. (fs)

KLEIN & FEIN

König der Löwen


Mit dem »König der Löwen«-Cheat wählen Sie jeden Level an

Sie lieben Disneys »König der Löwen« und würden gerne einmal alle Levels des gleichnamigen Computerspiels sehen, hängen aber immer wieder an der selben Stelle? Kein Problem, dank des Tips von Jan Lagerpusch aus Hamburg dürfen Sie bequem von Level zu Level springen. Sie müssen im Menu-Screen »DWARF« eingeben, dann erscheint oben die Mitteilung »CHEAT ACTIVATED« und mit der Taste »L« gehen Sie immer einen Level weiter.

Tricky Quiky

So niedlich das Häschen im »Tricky Quiky«-Werbespiel auch hoppelt, so dringend warten einige Spieler auf Cheat-Codes, um problemlos alle Levels zu sehen. Tippen Sie im Menü »QUIKYISTHEBEST« ein, und Sie haben neun Leben. Mit »GOQUIKYGOQUIKY« ist der Hoppelhase unverwundbar, »NESQUIKISGREAT« beschert Ihnen unendlich viele Frühstücksflocken und »RUNQUIKYRUNRUN« läßt Quiky schneller laufen und weiter springen. Nach »THROWQUIKYDOIT«wirft die Spielfigur mehr Frühstücksflocken gleichzeitig als vorher. Mit »QUIKYSUPERHERO« aktivieren Sie folgende Tasten: »1« gibt dem Hasen volle Energie, »2« beendet den aktuellen Level, »3« bereichert Sie um 99 Frühstücksflocken und mit »4« dürfen Sie jeden Level direkt anwählen.



Unsere Cheats machen Quiky unverwundbar

Bundesliga Manager Hattrick

Das Problem kennen wohl alle Fußball-Manager: Der neue Stürmer ist zu teuer, das Stadiondach löchrig und die Zinslast erdrückend. Philipp Stein aus Steinen-Weitenau weiß Abhilfe, wenn Ihnen bisherige Cheats zu wenig Geld brachten: Wählen Sie im Anfangsmenü Schwierigkeitsgrad »2« aus, die Spieleranzahl »2« und beginnen dann das Spiel. Gehen Sie in die Bank und leihen sich 5,5 Millionen Mark. Nun wählen Sie einen neuen Spieler, Schwierigkeitsgrad »1«, die Spieleranzahl »3« und das war's schon. Danach bleibt die einmal erreichte Geldsumme für immer erhalten.

Metal Marines

Unser Leser Florian Singer aus Aichtal hat die Codes für alle 20 Missionen von »Metal Marines« herausgefunden. Wählen sie einfach »Start Battle« und dann »Connect«, um das Paßwort einzugeben.

LEVEL	CODE		
		11	TRNS
2	HBBT	12	RNSN
3	PCRC	13	ZDCP
4	NWTN	14	FKDV
5	LSMD	15	YSHM
6	CLST	16	CLPD
7	JPTR	17	LNVV
8	NBLR	18	JFMR
9	PRSC	19	JCRY
10	PHTN	20	KNLB

Tube

Der 3D-Fetzer »Tube« von Bullfrog, der exklusiv auf der letzten CD-ROM von PC Player Plus zu finden war, ist trotz der abgedruckten Cheat-Codes nicht ganz einfach. Doch es gibt einen kleinen Trick, mit dem jeder den letzten Level spielen darf, wie unser Leser Christian Neumann aus Köln herausfand. Sie müssen nur die Datei »Lev00003.dat« in »Level00000.dat« umbenennen. Das funktioniert am besten, in dem Sie die Dateien im Unterverzeichnis »Data« mit einem neuen Namen kopieren und dann umbenennen. So läßt sich für alle vier Levels eine beliebige Reihenfolge einstellen, da die anderen Dateinamen entsprechend geändert werden können.

Anstoss

Spieler wollen ist nicht schwer, Spieler finden dagegen sehr. Diese alte Fußballer-Weisheit hat so manchen Manager in Ascons »Anstoss« vor Probleme gestellt. Abhilfe schafft der Trick von Patrick Schnorbus aus Essen. Er rät, vor Spielbeginn den Editor für ausländische Spieler zu wählen. Suchen Sie sich einen beliebigen Spieler aus, lassen die Daten aber unverändert. Jetzt klicken Sie den selben Spieler nochmals an und verändern erneut nichts. Dadurch wurde die Ablösesumme auf -1610 Millionen Mark gesetzt – kein Problem mehr. Die Chancen, daß derart günstige Spieler auf der Auslands-Transferliste stehen, vergrößern sich, wenn Sie diesen Trick bei möglichst vielen Fußballern anwenden.

Lothar Matthäus Super Soccer

Den Weg zur potthäßlichen Meisterschüssel hat sich Sascha »Trappatoni« Czibrowski aus Heiligenhaus bei »Lothar Matthäus Super Soccer« schon lange freigespielt. Wer ähnliche Erfolge anpeilt, nimmt sich seine Tips zu Herzen und wählt, auch wenn's schwerfällt, als Team Frankfurt Schwarzrot. Außerdem sollten Sie mit der Aufstellung 4-3-3 ins Spiel gehen, denn damit haben Sie gute Angriffschancen, aber auch eine starke Abwehr.

Wer vor dem Tor Ladehemmung hat, stellt vor dem Spiel einen schußstarken Spieler als Mittelstürmer auf und läßt diesen schnurstracks aufs Tor zulaufen, wenn er in Ballbesitz ist. Ungefähr in der Mitte zwischen Mittelfeld und gegnerischem Strafraum schießt man den Ball hoch aufs Tor. Das Leder senkt sich meistens hinter dem Goalie ins Netz. Alternativ laufen Sie bis in den Strafraum und bolzen von dort einen angeschnittenen Schuß aufs Tor – der gegnerische Fliegenfänger reagiert nicht einmal.

Noch besser geht es folgendermaßen: Vor dem Anpfiff stellen Sie – wenn verfügbar – zwei schnelle Spieler, die über eine gute Ballkontrolle verfügen, auf die Flügelpositionen. Wenn einer der beiden in Ballbesitz gerät, laufen Sie mit ihm in Richtung Eckfahne und flanken von dort hoch vor das gegnerische Tor. Der dort stehende Spieler braucht nur noch mit einem simplen Knopfdruck einzuköpfen.

Wacky Wheels

Ohne Waffen macht »Wacky Wheels« nur halb soviel Spaß, findet auch Mirko Schombert aus Essen. Wenn Ihnen also in einem Rennen die Igel ausgehen, halten Sie einfach die Feuertaste gedrückt, während Sie über die Piste rasen. Nach ein paar Sekunden taucht im Bonusfenster der bekannte Eisblock als Waffe auf. Sie dürfen in dieser Zeit keine anderen Extras aufsammeln! (fs)

TIPS & TRICKS

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten:
Tips und Tricks rund um den PC

Cache-Zuwachs

Ich habe einen 486er mit 128 KByte Cache. Lohnt es sich, diesen Cache aufzurüsten? Wenn ja, um wieviel KB? ***(Daniel Pithan, Lüdenscheid)***

Einen Cache aufzurüsten lohnt sich nur, wenn vorher keiner eingebaut war. Ansonsten bringt eine etwaige Aufrüstung von 128 KByte auf 256 KByte nur minimalen Leistungszuwachs, der kaum spürbar ist. Falls Ihr Rechner jedoch trotz angeblich eingebautem Cache-Speicher ungewöhnlich langsam ist, sollten Sie ihn auf »Placebo-Chips« prüfen lassen. Diese Chips wurden in betrügerischer Absicht eingebaut und enthalten nur nutzloses Plastik. Da die Gesamtzahl derartig manipulierter Boards auf über 100.000 Stück geschätzt wird, wundert es nicht, daß sogar in der PC-Player-Redaktion ein solches auftauchte.
Mit Testprogrammen kommt ein Techniker dem falschen Cache auf die Schliche. Tauschen Sie in diesem Fall das Board bei Ihrem Händler gegen ein fehlerfreies um.

Bei Sid Meier in die Lehre gehen?

Später möchte ich Spieleprogrammierer werden. Wo oder wie kann man das lernen? In welcher Programmiersprache werden Spiele geschrieben? ***(Wolfgang Siefert, Kassel)***

Es gibt keinen offiziellen Ausbildungsweg zum Spieleprogrammierer. Um komplexe Spielroutinen programmieren zu können, reicht kein Volkshochschulkurs, sondern Sie sollten schon früh als Autodidakt begonnen und beispielsweise an Demos oder kleineren Projekten geübt haben. Wenn Sie richtig in den Beruf einsteigen wollen, brauchen Sie schon ein paar Jahre Programmier-Erfahrung. Um sich mit der Spieleprogrammierung genauer auseinanderzusetzen, sollten Sie sich Bücher über C-Programmierung, Code-Optimierung und Grafikkarten besorgen; auch ein Standardwerk wie »PC Intern« hilft weiter. Fast alle PC-Spiele und mittlerweile sogar Konsolentitel werden komplett in der Sprache »C« geschrieben. Optimierende C-Compiler sind nahezu so schnell wie »Assembler«, der damit inzwischen vom Aussterben bedroht ist.



Es gibt keine Schulen, in denen man das Programmieren von Spielen wie »Colonization« lernen kann. Da hilft nur das Büffeln von C-Büchern und Ausprobieren.

Von Festplatten und CDs

Was ist eine Festplatten-Start-Partition? Kann man ein CD-ROM ganz auf die Festplatte kopieren? Läuft das Programm dann genauso? ***(Dennis Schulze, Lindow)***

Eine Festplatten-Start-Partition ist die Partition, von welcher der PC bootet. Wenn Sie Ihre Festplatte mit »FDISK« in mehrere Bereiche (Partitionen) aufgeteilt haben, müssen Sie eine davon als »aktiv« oder »startfähig« deklarieren. Auf diese spielen Sie dann das Betriebssystem auf, mit dem der PC starten soll.
Ein CD-ROM enthält ganz normale PC-Dateien, die Sie 1:1 auf die Festplatte kopieren und von da aus starten können. Einige CDs enthalten zudem aber Audio-Tracks, die natürlich nur von der CD aus abspielbar sind. Manche Programme laufen etwas schneller, wenn man sie von einer (großen) Festplatte aus startet; viele Spiele laufen aber überhaupt nicht, da sie die CD direkt ansprechen und die Daten nicht auf der Festplatte suchen. Im Zweifelsfall sollten Sie es einfach ausprobieren. Bei vielen Spielen muß die CD aber trotzdem im Laufwerk bleiben; auch dann, wenn Sie alles auf die Festplatte umkopiert haben. Einige Firmen benutzen eine solche »Ist die Original-CD auch im Laufwerk?«-Abfrage gerne als subtilen Kopierschutz.

Schleife bei Warp 3

Ich habe OS/2 Warp V3 installiert und alles funktioniert, bis auf die System-Sounds. Diese bleiben in einer Art Endlosschleife hängen und werden ständig wiederholt. ***(Markus Bocholt, Wernigerode)***

Dieses Problem deutet auf einen falsch eingestellten Interrupt der Soundkarte hin. Wählen Sie »Installation anpassen« aus dem Ordner »Systemkonfiguration« und klicken Sie auf das Lautsprechersymbol neben dem Fenster, in dem der Name Ihrer Soundkarte angezeigt wird. Es öffnet sich eine Dialogbox, in welcher Sie die Soundkarten-Einstellungen überprüfen und gegebenenfalls korrigieren können.

Aufgeblasene Floppys

Neulich fiel mir eine 3,5 Zoll-Diskette in die Hände, die gemäß »CHKDSK« anstatt der üblichen 1,44 MByte sage und schreibe 1,68 MB Kapazität hatte. Sie ließ sich fehlerlos lesen und wieder beschreiben. Wie ist so etwas möglich und wie kann ich selber solche Disketten herstellen? Oder braucht man da ein spezielles Fabrikat? ***(Stefan Herzog, Kampen/Sylt)***

Dies geht theoretisch bei allen PCs und ist überhaupt kein Problem. Eine einfache 3,5"-Diskette wird normalerweise doppelseitig auf 80 Spuren mit je 18 Sektoren (zu je 512 Byte) formatiert. Das Laufwerk läßt sich so umprogrammieren, daß maximal 82 Spuren zu je 21 Sektoren formatiert werden, was

einer Kapazität von 1,72 MByte entspricht. Dies machen aber nicht alle Disketten mit, insbesondere manche Laufwerke nicht die höhere Zahl der Spuren. In Ihrem Fall dürfte es sich daher um eine problemlosere 80x21-Formatierung (1,68 MB) handeln. Die Diskettenlaufwerke synchronisieren sich selbständig auf diese Nicht-Standard-Disketten. Um solche Kapazitätswunder herzustellen, benötigen Sie nur eine entsprechende Software, wie etwa das Freeware-Programm »HD-COPY« von TBH-Softworx, das auch 5,25"-Disketten mit 1,44 MB formatiert. Damit können Sie etwa 5,25"-Kopien von 3,5"-Programmversionen erzeugen, falls Sie diese in einen Rechner einspielen wollen, der nur ein großes Laufwerk besitzt.

Hilfe, meine Clusters schrumpfen

Ich habe meine Festplatte vor kurzem neu formatiert und bei der Gelegenheit auch zwei Partitionen eingerichtet. Dabei fiel mir auf, daß »CHKDSK« nun pro Zuordnungseinheit 2048 Bytes angibt anstatt 4096, wie vorher. Was bedeutet diese Zahl und warum ist sie jetzt geschrumpft?

(Holger Schmidt, Leipzig)

Die variierende Größe der Zuordnungseinheiten oder »Cluster« ist eine typische DOS-Erscheinung und hängt mit dessen Uralt-16 Bit-Festplatten-Verwaltung zusammen. Bis zur Version 3.3 konnte DOS nur Partitionen bis maximal 32 MB Größe verwalten, was 65.535 Sektoren à 512 Bytes entspricht und ziemlich wenig ist. Ab DOS 4.0 wurde notdürftig mit dem Konzept der »Cluster« Abhilfe geschaffen, mit denen die Sektoren gruppiert werden.

Standardmäßig finden sich nun vier Sektoren in einem Cluster, was 2048 Byte und einer daraus resultierenden Partitionsgröße von etwa 128 MB entspricht, also 65.517x2048, da die 16-Bit-FAT höchstens 65.517 Cluster bedienen kann. Andere Möglichkeiten sind 8 (4096 Byte) und 16 Sektoren (8192 Byte) pro Cluster, was 256 MB und 512 MB entspricht. Der Nachteil bei einem derartig großen Cluster von 8192 Byte ist, daß dadurch jede noch so winzige Datei diese Mindestgröße besitzen muß und der letzte Cluster einer Datei unter Umständen halbleer bleibt, aber trotzdem den vollen Platz verbraucht. Wenn Sie also möglichst wenig kostbaren Datenraum verschenken wollen, achten Sie darauf, daß Ihre Partitionsgrößen knapp unter den Grenzen 128 oder 256 MByte liegen. Daß die Anzahl der Bytes pro Zuordnungseinheit schrumpft, ist also positiv zu werten.

Wo ist mein Co-Prozessor?

Mein funkelnagelneuer Pentium 90 meldet bei Testprogrammen, daß er keinen Co-Prozessor hat. Wie kann denn das passieren? ***(Benjamin Vogt, per EMail)***

Es war einmal eine Firma namens Intel, die baute einen Prozessor, die beim Dividieren ab und zu einen klitzekleinen Fehler macht. Während dieses jahrelang keiner bemerkte, wollten doch fast alle einen »fehlerfreien« Prozessor haben, als das Problem bekannt wurde. Geschickte PC-Verkäufer, die ihren Kunden noch PCs mit alten Pentiums verkaufen mußten, erdachten deswegen die »Pentium-Optimierungs-Software«. Doch hinter der Maske der Optimierung verbarg sich lediglich ein Programm, das den fehlerhaften Co-Prozessor einfach abschaltete. Jetzt mußte der arme Hauptprozessor alle Rechnungen selber durchführen, dies tat er aber etwas richtiger als sein ausgeknipster Rechenhelfer. Wer diesen aus der Optimierungs-Einzelhaft erlösen will, muß seinen PC nach der »Optimierungs-Software« durchsuchen und selbige abschalten, beispielsweise durch Entfernen aus der AUTOEXEC.BAT-Datei oder der Windows-Autostart-Gruppe.

Um es nochmal deutlich zu machen: Wenn Sie mit Ihrem PC nur spielen, fällt der Pentium-Bug niemals auf. Nur eine Handvoll Programme verwendet den Co-Prozessor und auch bei diesen ist die Rechenungenauigkeit viel zu klein, als daß sie Auswirkungen auf den Spielverlauf haben könnte.

Weniger Parameter bei E-IDE

Manche Spiele vertrugen sich nicht mit meinem alten Mitsumi-Laufwerk, wenn dieses auf DMA-Betrieb eingestellt war (mit dem MTMCDAE.SYS-Treiber). Abhilfe schaffte der Umstieg auf einen Software-Polling-Treiber (MTMCDAS.SYS).

Nun kaufte ich mir das neue Mitsumi Quadraspeed-Laufwerk und habe wieder dieselben Probleme wie damals mit dem DMA-Transfer. Dummerweise ist nur ein Treiber mit wieder anderer Bezeichnung (MTMCDAI.SYS) dabei. Wie schalte ich denn bei dem auf den Polling-Modus um?

(Michael Cupei, per EMail)

Das Mitsumi-FX-400-Laufwerk wird an den IDE-Bus angeschlossen und arbeitet weder mit Software-Polling, noch mit DMA-Transfers sondern mit einer dritten Methode, dem PIO (Port Input/Output). Diese Methode ist identisch zur Festplatten-Abfrage und sollte deswegen mit wirklich keinem Spiel Probleme bereiten. Der Treiber bietet deswegen auch keinerlei versteckte Einstellmöglichkeiten.

Wenn bestimmte Spiele also nicht funktionieren, kann höchstens der E-IDE-Controller daran Schuld sein. Prüfen Sie bitte in der Dokumentation des Controllers genau nach, ob Sie hier Parameter wie Transfer-Geschwindigkeit manipulieren können und fragen Sie gegebenfalls den Hersteller des Controllers. (mk/bs)

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.
Unsere Adresse:

DMV Verlag
Redaktion PC Player
»Technik-Treff«
Gruber Str. 46 a
85586 Poing
Oder per E-Mail:
ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können; bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Rückumschläge mit.



MAIL BOX

Sie wollen Ihre Meinung zu PC Player oder allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich vertrauensvoll an den DMV-Verlag, Redaktion PC Player, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing.

In eigener Sache

Vorneweg gibt's diesmal drei Anmerkungen von der Leserbrief-Redaktion. Zum einen wollen wir nochmals auf unsere neue E-Mail-Adresse hinweisen. Über CompuServe erreichen Sie uns mit »mhs:leser@pcplayer«; per Internet mit »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com«. Ab der nächsten Ausgabe von PC Player werden wir E-Mails verstärkt abdrucken und im Rahmen der »normalen« Leserbriefseiten integrieren. Das andere Anliegen betrifft die »konventionellen« Postzuschriften: Wir bitten um Verständnis, wenn wir nicht auf jeden Brief individuell antworten. Angesichts der erfreulichen Zunahme an Leserpost schaffen wir es leider nicht, auf jede Zuschrift zu reagieren. Eines ist aber sicher: Jeder Brief wird aufmerksam gelesen; alle Anregungen sorgfältig geprüft.

Und in der Abteilung »wurde auch Zeit«: Wir haben eine Ladung CD-Inlay-Hüllen für CD Player 2 nachgedruckt. Amtlich erfaßte Interessenten, die auf unser Liste vorgemerkt waren, haben automatisch vor ein paar Wochen ihre Hülle bekommen. Alle anderen Sammler, die noch an einem farbigen Inlay für die gute alte CD Player 2 interessiert sind, schicken bitte einen mit 3 Mark an sich selbst adressierten Rückumschlag an unsere Adresse, Kennwort »CD-Hülle«. Lieferung nur solange der Vorrat reicht! ***(hl)***

Was ist der Service wert?

Ich weiß gar nicht, was die Leute immer über die hohen Spielepreise meckern. Wenn man einmal den Service einer Softwarefirma genau unter die Lupe nimmt, ist so ein ganz normales Spiel gleich 50 Prozent mehr wert.

Ich habe in dieser Hinsicht sehr positive Erfahrungen mit »F14 Fleet Defender« gemacht (das ich wesentlich besser als das einschläfernde »US Navy Fighters« finde). Nicht nur, daß ich sehr gute Updates und einen neuen Satz Disketten geschickt bekommen habe, nein, ein Handbuch mit Anmerkungen zu den Campaigns, Kampftaktiken und die Missionsdisketten (!) wurden mir auch zugesandt.

Ich finde, daß ein guter Kundendienst den (wirklich hohen) Spielepreis durchaus rechtfertigt. **(Daniel Kasack, Much)**

Gutes Argument. Welche positiven und negativen Erfahrungen haben andere Leser mit dem Service der einzelnen Softwarefirmen gemacht?

Würdevoll altern

Durch Euren Neuzugang Michael Kim sind die ohnehin schon guten Hardwaretips und Berichte noch interessanter geworden. Genial finde ich auch, daß man diese verstehen kann, ohne ein Lexikon mit technischen Begriffen griffbereit zu haben.

Die CD hat sich auch weiter verbessert. Ich habe, außer bei Eurer CD, noch keine so großen und ruckelfreien Videos für Windows erlebt. Die Qualität der Demos liegt freilich nicht nur in Eurer Hand, denn Sauregurkenzeit gibt es sicherlich auch. Die CD von Ausgabe 3/95 war allerdings hervorragend: Demos von »Dark Forces«, »Descent«, »Heretic«, alles ziemlich lange spielbar – einfach spitze!

Ebenfalls ausbauwürdig halte ich Eure sporadischen Tests von alten Spielen. Vielleicht könnte man da etwas in Richtung »damals gelesen« daraus machen. Wer würde nicht über die Euphorie angesichts von Kümmergrafik und EGA schmunzeln. Dazu die alten Fotos der noch aktiven Tester (Heinrich und Boris), das wär' doch was.

Interessant ist auch, an gute Spiele zu erinnern, selbst wenn diese nicht nur für den PC erschienen sind (z.B. »The Sentinel«).

Als Leser der Happy-Computer seit den frühen 80ern freue ich mich sowieso, daß Heinrich und Boris das Redakteursdasein immer noch nicht satt haben.

(Mathias Damm, Bad Harzburg)



Boris Schneider (links, mit Wasserspritzpistole) war in den 80er Jahren voller jugendlicher Dynamik – und Heinrich Lenhardt noch unglaublich haarig.

Unser Dank für die aufmunternden Worte sei Dir gewiß – die Kollegen Schneider und Lenhardt freuen sich besonders über »Altleser«, die seit den Happy-Tagen mit dabei sind. Sehr reizvoll ist die Idee, auch Spiele in der »Hall of Fame« aufzunehmen, die nicht mehr erhältlich oder nie für den PC erschienen sind. Was halten andere Leser davon? Und gab es nicht just vom grandiosen »The Sentinel« auch eine PC-Umsetzung?

Alles hat ein Ende...

Nach ein paar Monaten PC-Abstinenz bin ich nun endlich wieder in der Welt der Bits und Bytes gelandet und habe mir auch gleich wieder Eure Zeitschrift zugelegt.

Nun aber etwas Kritik zur Ausgabe 3/95:

Das Rollenspiel-Special war ja wohl ein bißchen dünne, was? Nach sechs Seiten war es vorbei, aber außer ein paar Spielenamen war fast nichts drin. Die Info-Kästen waren lächerlich, wen interessiert schon, wieviele Zaubersprüche in »Betrayal at Krondor« man sprechen kann? Da wäre Eure Punktewertung aus dem Test informativer gewesen.

Die Besprechung über Flugsticks: Warum testet Ihr gleich vier



Joysticks, von denen keiner richtig überzeugen kann? Das riecht verdammt nach einem schnell zusammengeschusterten Test, Marke: »Fünf Minuten vor Redaktionsschluß und wir haben denen in der letzten Ausgabe doch den Joystick-Test versprochen«.

(Sebastian Will, Gaggenau)

Naja, was sollten wir denn noch mehr in die sechs Seiten reinquetschen, als detaillierte Infos in kleiner Schrift? Gerade bei den Spiele-Specials wollen wir über den Tellerrand der üblichen Wertungen hinausblicken und die einzelnen Titel eines Genres miteinander vergleichen. Die Anzahl der Zaubersprüche ist Deiner Meinung nach »lächerlich«, andererseits war »außer ein paar Spielenamen fast nichts drin«. Ja, was denn nun?
Joysticks, bei denen wir in völlige Euphorie ausbrechen, sind eben so selten wie Spiele mit einer 90er-Wertung. Da wir unsere Leser kritisch über interessante neue Hardware informieren wollen, besprechen wir auch mal weniger geniale Produkte. Falls wir damit jemanden vor einem Fehlkauf bewahren, hat die Sache schon ihren Zweck erfüllt. »Schnell zusammengeschustert« wird bei uns jedenfalls kein einziger Test.

Descent gefällt

Für die allgemeine Beurteilung Eurer Zeitschrift fehlen mir eigentlich die Adjektive, aber besonders die CD-ROM sucht auf dem deutschen Markt ihresgleichen. Die Demos findet man zwar auf verschiedenen ROMs, aber das Drumherum Eurer Scheibe ist immer mit soviel Liebe zusammengestellt, daß es jedesmal ein großes Vergnügen bereitet, sie in den gierigen Rachen meines CD-ROM-Laufwerkes zu schieben. Die »Multimedia-Leserbriefe« sind das erste Vergnügen an einer neuen Ausgabe. Schön finde ich auch, daß die Outtakes wieder aufgenommen wurden.



Interplays Descent hat nicht nur unsere Tester beeindruckt

Eure Tests finde ich, so wie sie sind, genau richtig. Ehrlich, genau, unbestechlich und immer schmerzhaft für die »Bösen« (sprich Schlechten).
Euer Urteil über »Creature Shock« kann ich voll bestätigen. Ein Kollege, er wollte weder auf meinen noch auf Euren Rat hören, hat sich das Ding zugelegt. Diese Flugsequenzen sind wahrlich das grauslichste, was mein Auge je erspäht hat. Andererseits stimme ich auch in Euren Jubel zum Thema »Descent« mit ein.

(Thomas Hartmann, Dresden)

Danke für das Lob, über das sich unser »Video-Produktionsteam« der Multimedia-Leserbriefe besonders gefreut hat. Descent wird bei uns in der Redaktion immer noch gerne gespielt; es hat halt diverse eigenständige Gags und Ideen, die der breiten 3D-Actionmasse oft abgehen.

Das aktuelle Sport-Studio

Mit »Anstoss«, »ran-Trainer« und »Bundesliga Manager Hattrick« sind ja drei heiß diskutierte Fußball-Strategiespiele auf dem Markt. Welches dieser drei ist am realistischsten und hat am meisten Statistiken sowie Spielmöglichkeiten (Hallenturniere)?

(Andreas Kaiser, Waldshut)

ran-Trainer hat zwar den prominentesten Namen, ist aber spielerisch äußerst schlicht und höchstens für absolute Einsteiger minimal unterhaltsam. Bundesliga Manager Hattrick liefert die meisten Optionen, Statistiken und Finessen im Detail. Der Spielwitz kommt dabei etwas zu kurz; die Bedienung ist sehr unübersichtlich. Anstoss bietet den besten Kompromiß zwischen Komplexität und Spielbarkeit: gutes Flair, feine Bedienung, eine Messerspitze Humor und (auf CD-ROM) ganz witzige Sprachausgabe.
PC Player-Redakteure würden Anstoss kaufen, aber wenn Du auf Hallenturniere viel Wert legst, kommst Du um Bundesliga Manager Hattrick kaum herum.

Schwindende Einsicht

Die Diskussion im Streitgespräch 3/95 (Hardware-Hunger von »Wing Commander 3«) habe ich mit Begeisterung gelesen. Ich stimme Roland Austinat zu: Vor einem halben Jahr war mein 486er mit 50 MHz und 16 MByte RAM noch top, aber schon heute fast nur Minimum. Bei den neueren Spielen reicht er nicht mehr, das ist sehr ärgerlich.
Sicher, immer bessere Spiele brauchen auch bessere PCs, aber wer kann sich jedes Jahr einen Neuen leisten? Früher habe ich auch immer mehr in den PC gesteckt, aber ich sehe es langsam nicht mehr ein. Die Empfehlung bei Wing Commander 3 für einen Pentium verstehe ich nicht. Die Filme sind auf meinem Rechner zwar nicht super, aber ansonsten läuft das Spiel sauber.

(Michael Scholz, Berlin)

Man muß den neuen SVGA-3D-Spielen wie »Wing Commander 3« oder »NASCAR Racing« auch zugute halten, daß man die Grafik auf Standard-VGA runterschalten kann.
Dann sieht die Geschichte vielleicht nicht mehr ganz so cool aus, ist aber auch auf einem 50-MHz-System mit guter Grafikkarte noch schnittig spielbar.

SO ERREICHEN SIE UNS

**Leserbriefe an die Redaktion PC Player können Sie entweder per Post oder als E-Mail schicken. Unsere E-Mail-Adresse: »mhs:leser@pcplayer« (CompuServe) bzw. »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com« (Internet).
Unsere Postanschrift:
DMV Verlag
Redaktion PC Player
Gruber Str. 46 a
85586 Poing**
Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

IN DER MACHE

◆ KULTUR PUR

Das Ticket für Paris können Sie sich sparen, denn der **Louvre** läßt sich jetzt per Multimedia-CD-ROM vom PC aus besuchen. Einen Test des virtuellen Museums finden Sie in der nächsten Ausgabe.

◆ SCHUTZIMPFUNG

Der »Michelangelo«-Virus bekommt die meiste Medien-Publicity, doch seine zahlreichen Vettern lauern überall: **Computerviren**, mal harmlos, mal fatal, machen den Alltag oft zur Qual. In der nächsten PC Player widmen wir uns der Virus-Grundlagenforschung und testen Software, mit der Sie die ungebetenen kleinen Besucher von Ihrem System fernhalten.

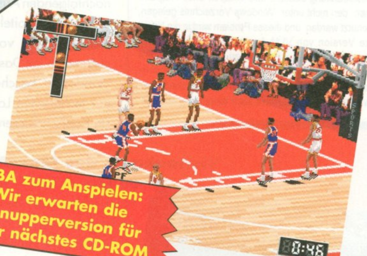
◆ BOULEVARD BIO

Allzu leicht wird einem das Flanieren im neuen Action-Adventure von Origin nicht gemacht. Da kommt die **Bioforge-Lösung** im nächsten Heft sicher wie gerufen – und das ist nur eines der Highlights aus unserem Sonderteil mit Tips und Tricks.



WORK IN PROGRESS

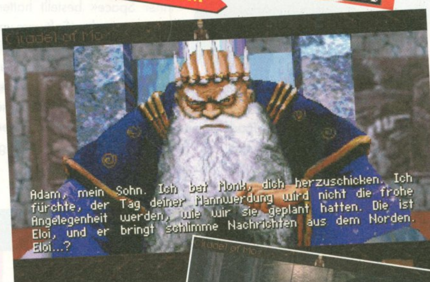
PC PLAYER 6/95



NBA zum Anspielen: Wir erwarten die Schnupperversion für unser nächstes CD-ROM

▶ DIE PLUS – EIN MUSS

Öfter mal was Neues: In einem elektronischen Nachschlagewerk können Sie die wichtigsten Infos aus unseren Rubriken »Technik-Treff« und »Keine Panik« studieren. Wie kommt man an diese Online-Hilfe? Mit dem nächsten CD-ROM von **PC Player plus**. Wer statt der 7 Mark fürs Heft pur gleich 16,50 Mark investiert, erhält bekanntlich unsere plus-Ausgabe, auf deren Umschlag ein gut gefülltes CD-ROM als Bonus klebt. Neben dem Software-Lexikon bieten wir Ihnen auf der CD beliebte Rubriken wie Multimedia-Leserbriefe, den interaktiven Test und natürlich haufenweise Demos. Unter anderem erwarten wir eine spielbare Schnupperversion der Basketball-Simulation »NBA Live '95«.





Lost Eden kommt: Bietet es neben edler Technik auch spielerische Klasse?

▶ NOCH IST EDEN NICHT VERLOREN

Das französische Programmierteam Cryo hat einen guten Ruf, wenn es um technische Tricks und Grafikspielereien geht. Mit dem neuen Adventure **Lost Eden** will man nicht nur schwindelerregende Animationen von CD-ROM kredenzen, sondern auch inhaltlich glänzen. Nach langer Wartezeit hat Virgin für nächsten Monat die Veröffentlichung des Programms angekündigt. Auf der Kandidatenliste unseres Testlabors stehen außerdem das Strategiespiel **Civil War**, die Elite II-Fortsetzung **First Encounters** und viele weitere PC-Neuheiten.

PC PLAYER 6/95 erscheint am 17. Mai

All dies und viele weitere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

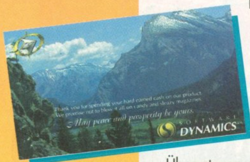
FINALE

Was ist an diesen Netzwerken eigentlich so kompliziert?

> Die NetWare 4.0 VLM Anwendung ist entwickelt um für einige von ihren Dateien in ein Verzeichnis Namens NLS unter was auch immer Verzeichnis, das Windows Shell Programm darin angelegt, zu suchen. Wenn Sie DashBoard als Windows Shell Programm benutzen , Die VLM Anwendung kann nicht seine „Unicode" Dateien finden. Novell bestätigt, daß diese Beschränkung existiert, falls anderen Shell Programmen, den nicht unter Windows Verzeichnis gelegen, benutzt werden. und dieses Problem wird in die Nächste Version von VLM Anwendung gelöscht wird. Inzwischen um das Problem zu lösen, erstellen Sie ein Verzeichnis unter Ihre DashBoard Verzeichnis namens NLS, danach kopieren Sie die Dateien von \windows\NLS Verzeichnis nach diesem Verzeichnis.

Diese brennende Frage beantwortet uns ein Blick in die Topware-Anleitung von »Dashboard - Die praktische Kontrollsoftware für Ihre Windowsanwendungen«. Die nachfolgenden Ausführungen unter der Kapitelüberschrift »Verwendung von Ascend zusammen mit Dashboard für Windows« bescheren nicht nur technischen Laien heftigste Kopfschmerzen.

Visitenkarte des Monats



Da lohnt sich die Registrierung: Nachdem wir bei den Shareware-Programmierern von Software Dynamics die Vollversion von »Inner Space« bestellt hatten, flatterte uns neben Software und schöner Dokumentation ein Gruß-Visitenkärtchen ins Haus. Übersetzung des aufgedruckten Textes: »Vielen Dank, daß Sie Ihr hart verdientes Geld für unsere Produkte ausgeben. Wir versprechen Ihnen, es nicht für Süßigkeiten und schmuddelige Magazine zu verpulvern«.

tikis MS-SpielDOSe



Erst im Alter von 12 Jahren bemerkte Stefan (während eines Stromausfalls), daß er sein ganzes bisheriges Leben von virtuellen Eltern aufgezogen worden war.

10 RISIKEN UND NEBENWIRKUNGEN

Durch Altersempfehlungen auf den Packungen versucht die »USK«, Kinder vor dem Konsum ungeeigneter PC-Spiele zu bewahren. Doch PC Player enthüllt: Auch Erwachsene sind vor Risiken und Nebenwirkungen moderner Unterhaltungssoftware nicht sicher! Nachfolgend 10 bedrohliche Symptome, die ein Indikator dafür sind, daß Sie sich zulange mit dem betreffenden Programm beschäftigt haben.

PLATZ 10: Regelmäßiges Foltern der Nachbarskatze (»Wing Commander 3«).

PLATZ 9: Beim Anblick unscheinbarer Auslegeware fragen Sie den Teppichverkäufer »Wie hoch fliegt der denn?« (»Magic Carpet«).

PLATZ 8: Ohne vorherigen Echolot-Scan trauen Sie sich nicht, eine gefüllte Badewanne zu betreten (»Aces of the Deep«).

PLATZ 7: Auf Autobahnraststätten wildfremden Lastwagenfahrern neue Routen auf schwatzen (»Transport Tycoon«).

PLATZ 6: Beim Schlangestehen im Supermarkt befördern Sie Mitmenschen mit einem Bodycheck aus dem Weg (»NHL Hockey '95«).

PLATZ 5: In U-Bahnschächten verzweifelt nach einem Laser-Upgrade suchen (»Descent«).

PLATZ 4: Vom Intro inspiriert führen Sie die nächste familiäre Blinddarm-Operation selber durch (»Bioforge«).

PLATZ 3: Metzgereibesuch mit Kettensäge: »Ich schneid' mein Schnitzel selber runter!« (»Doom«).

PLATZ 2: Nach Verursachung eines Auffahrunfalls drücken Sie vorfreudig auf den Zigarettenanzünder, doch das Instant Replay will nicht kommen... (»NASCAR Racing«).

PLATZ 1 Sie treten als Gast bei Hans Meiser auf und berichten, Gütersloh sei in der Gewalt von kleinen grünen Männchen (»UFO«).

Bobbin geht fremd

Matthias Worch aus Essen hat's entdeckt: Laut dem Spielekatalog von »Weltbild« konnte Sierra den Helden eines klassischen LucasArts-Adventures für seine »King's Quest«-Serie entführen! Wie wird der Gegenschlag aussehen? »Loom 2« mit Larry Laffer?



Der Fluch des Servers

Aktueller Schuldzuweisungsstand: Der die Belichtungsmaschine steuernde Sun-Server war's! Andere rationelle Erklärungen, warum wir in Ausgabe 4/95 das Bild unserer Autorin Ariane Windhorst durch den Schwarzweiß-Wischiwaschi-Filter jagten, sind uns jedenfalls nicht eingefallen. Den technischen Fehler entschuldigend (und Briefbomben von Frau Windhorst vorbeugend) präsentieren wir an dieser Stelle das Kleinod mit der ursprünglich vorgesehenen Farbenpracht und in voller Schärfe.





Tolle Neuigkeiten vom Planeten ad games. Der Heimatstern von Sponsor-Spielen wie „Vision“ und „Vision2“, „Eco & Ecomine“, „Die goldene Mähne des Samson“, „Cyberworld“ und „Ping Pong Polo“ präsentiert jetzt den „Crazy Circus“ - ein kriminalistisches Comic-Adventure mit schrägen Schauplätzen, spritziger Sprachausgabe, actionreichen Animationen, super Subgames, megamäßiger Musik, sensationellen Sounds und packenden Puzzles. Wie gewohnt in Fullprice-Qualität - aber zum Shareware-Preis. „Crazy Circus“ gibt's in vielen Sparkassen zum Preis von DM 29,50 oder durch Überweisung von DM 34,- auf das Konto 6 79 57 bei der Kreissparkasse Reutlingen, BLZ 640 500 00 (Name und Adresse nicht vergessen!). Ihr könnt es aber auch - wie alle unsere Spiele - direkt bei ad games bestellen. Schreibt uns und fordert die aktuelle Titel-Liste an. Es lohnt sich. Denn die 100 schnellsten Einsender (Kennwort: Crazy) erhalten das Spiel auf CD-ROM gratis.

Nur DM 29,50



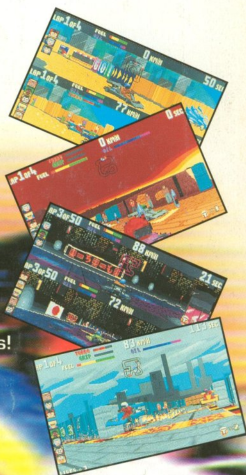
100 CD-ROM's zu gewinnen!

ad games.
ADVERTISING GAMES

ad games · Kaistraße 3 · 40221 Düsseldorf

SuperKarts™

SUPERKARTS ist eine Achterbahnfahrt rasanter Kart-Action.
Spüre wie die Wände der unglaublichen Rennstrecken an Dir vorbeirasen, wenn Du mit über 160 Sachen durch die Kurven fegst. Spring einfach in der Fahrersitz, greif Dir das Lenkrad und gib Gas!
SUPERKARTS ist das heißeste Rennspiel-Erlebnis auf PC und PC CD-ROM.



- 16 wilde Kurse voll schneller, verrückter Renn-Action!
- Das einzigartige RT3D System ermöglicht blitzschnelle Grafik mit 60 Frames pro Sekunde!
- Ein-Spieler-Modus, Zwei Spieler Split-Screen-Modus oder unglaubliche 8 Spieler im Netzwerk!
- Soundtrack in CD-Qualität von drei englischen Dance-Bands!

Format: PC und PC CD-ROM

Hotline: 040/ 39 11 13

"Rennsportereignis 1995!" 84% *PC Games 4/95*
"Mit ein paar Kumpels ist die Rennerei nicht zu schlagen." 80% *Power Play 4/95*

Du spielst kein Spiel -
Du fährst das aufregendste Rennen Deines Lebens!



